



I DISPOSICIONES GENERALES

CONSEJERÍA DE ADMINISTRACIÓN PÚBLICA Y HACIENDA

DECRETO 117/2009, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura. (2009040128)

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1.22 del Estatuto de Autonomía, aprobado por Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, a la Comunidad Autónoma de Extremadura le corresponde la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas y Loterías Nacionales. A tal efecto, por Real Decreto 58/1995, de 24 de enero, se traspasaron a esta Comunidad Autónoma las funciones y servicios de la Administración del Estado en dichas materias.

La voluntad de la Asamblea de Extremadura de dotar a nuestra Comunidad de una norma que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Región, determinó la aprobación de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura; norma que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

Teniendo en cuenta que corresponde al Consejo de Gobierno el desarrollo reglamentario de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, en función de lo preceptuado en su artículo 27 y disposición final primera, el objeto de esta norma es la aprobación del reglamento que regule distintas modalidades de juego mediante máquinas recreativas y de azar, así como los salones recreativos y los salones de juego.

La experiencia acumulada durante estos años de gestión por la Comunidad Autónoma de Extremadura de la competencia sobre el juego y la íntima relación existente entre los juegos de máquinas recreativas y de azar y de los salones recreativos y de juego, hacen aconsejable su regulación en un solo cuerpo normativo.

La evolución de las tecnologías que utilizan las máquinas, así como la necesidad de simplificar los procedimientos administrativos exige una reglamentación de la materia que comprenda la regulación del sector de una manera integral. El Reglamento específico del sector de máquinas supone disponer de una norma propia que intenta compaginar las inquietudes del sector, en la medida de lo posible, con las directrices que debe marcar la Administración de la Comunidad Autónoma a la hora de velar por aquellos otros intereses sociales y de toda índole que se ven afectados por la problemática consustancial al juego.

Es, pues, mediante este Reglamento con el que se pretende unificar la normativa existente en la materia, adecuarla a los principios de la Ley referida, con el objeto de obtener una regulación integral del subsector de máquinas recreativas y de azar, que comprende las disposiciones



generales del régimen de autorizaciones, la regulación de las características y requisitos técnicos de las distintas modalidades de máquinas recreativas y de azar, entre los que se encuentran la duración media y máxima de la partidas por razones de seguridad, los distintos registros administrativos tanto de modelos de máquinas como de empresas del sector, los locales autorizados para su explotación, el régimen de explotación e instalación de las máquinas y empresas dedicadas a ello, así como el régimen de inspección, infracciones y sanciones. Con esta nueva normativa general se pretende una mejora del control administrativo que debe mantenerse sobre este tipo de actividades, incrementando, de otra parte, las garantías necesarias que deben reunir las empresas que inciden en el desarrollo de estos juegos.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de Reglamentos relativos a los servicios de la Sociedad de la Información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Administración Pública y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 29 de mayo de 2009,

DISPONGO :

Artículo único. Aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, cuyo texto se inserta a continuación.

Disposición adicional primera. Fianzas.

Las fianzas constituidas por las empresas de máquinas recreativas y de azar al amparo del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, se entenderán referidas a los artículos 38 y 39 del Reglamento.

Disposición adicional segunda. Modificación del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego.

Se modifica el punto 5 del artículo 2 del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego, que quedará redactado del siguiente modo:

"5. Tres vocales: En representación de los empresarios del sector, uno del sector del bingo, uno del sector de las máquinas recreativas y de juego y uno del sector de casinos".

Disposición transitoria primera. Adaptación de las empresas.

1. Las empresas de juego dispondrán de un plazo de seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento para adaptarse a las nuevas exigencias y requisitos establecidos en el mismo.



Aquellas empresas de juego que no estén en la actualidad inscritas en los correspondientes Registros de esta Comunidad Autónoma dispondrán del mismo plazo para proceder a su inscripción.

2. Los establecimientos donde se practiquen juegos mediante aparatos informáticos, tales como ordenadores personales, videoconsolas y similares, dispondrán de un plazo de seis meses para adaptarse a las exigencias y requisitos del Reglamento.

Disposición transitoria segunda. Salones recreativos y de juego.

Los salones autorizados al amparo de la normativa anterior a este Reglamento, se ajustarán a las condiciones técnicas y de seguridad señaladas en el Capítulo III del Título V del Reglamento, exceptuado lo relativo a superficie, en el plazo máximo de un año desde su entrada en vigor. De no realizarlo en el expresado plazo, se iniciará expediente de revocación de la autorización y cancelación de la inscripción correspondiente.

Disposición transitoria tercera. Autorizaciones en tramitación.

Las autorizaciones que se encuentren en trámite en el momento de la entrada en vigor del presente Reglamento se resolverán de conformidad con lo establecido en la normativa vigente en el momento de la solicitud.

Disposición transitoria cuarta. Establecimientos con máquinas de distintos operadores.

En el supuesto que, a la entrada en vigor del Reglamento, dos empresas operadoras tengan autorización para la instalación de máquinas de juego en un mismo establecimiento de los especificados en el artículo 41.1, a), no procederá prorrogar la validez del boletín de situación de la máquina propiedad de la última empresa operadora en acceder al establecimiento de hostelería. En este caso, la empresa titular que accedió en último lugar dispondrá del plazo de un año más la fracción restante hasta la fecha del devengo de la tasa de juego para mantenerla en el establecimiento; transcurrido dicho plazo procederá a retirar la máquina del establecimiento. A efectos de antigüedad en la instalación se tendrá en cuenta la fecha de autorización de la primera instalación.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

1. Quedan derogados:
 - a) Los artículos 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y la disposición transitoria del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego.
 - b) El Decreto 166/2001, de 6 de noviembre, de adaptación en materia de máquinas recreativas de azar y bingos.
2. Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en este Decreto.

**Disposición final primera. Habilitaciones al Consejero competente en materia de juego.**

Se autoriza al Consejero de Administración Pública y Hacienda para que, mediante Orden, regule los siguientes extremos relacionados con la gestión del juego:

1. Dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.
2. Introducir las modificaciones y actualizaciones que por razones de evolución de la tecnología y la propia evolución del mercado sean precisas en las condiciones y requisitos de las máquinas y salones recreativos y de juego regulados en el Reglamento.
3. Actualizar el precio de las partidas de las máquinas.
4. Aprobar la tramitación telemática de los procedimientos recogidos en el Reglamento.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Mérida, a 29 de mayo de 2009.

El Presidente de la Junta de Extremadura,
GUILLERMO FERNÁNDEZ VARA

El Consejero de Administración Pública y Hacienda,
ÁNGEL FRANCO RUBIO

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR Y DE SALONES RECREATIVOS Y DE
JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

ÍNDICE**TÍTULO I. DISPOSICIONES GENERALES.**

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

Artículo 2. Exclusiones.

Artículo 3. Prohibiciones.

Artículo 4. Autorización previa.

Artículo 5. Publicidad.

TÍTULO II. DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR.**CAPÍTULO I. TIPOS Y DEFINICIÓN DE LAS MÁQUINAS.**

Artículo 6. Clasificación de las máquinas.

Artículo 7. Requisitos comunes a las máquinas de juego.

CAPÍTULO II. MÁQUINAS DE TIPO "A" O RECREATIVAS.

Artículo 8. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "A".



CAPÍTULO III. MÁQUINAS DE TIPO "B" O RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO.

Artículo 9. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "B".

Artículo 10. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo "B1" y "B2".

Artículo 11. Dispositivos opcionales.

Artículo 12. Requisitos técnicos adicionales de las máquinas de tipo B2 o especiales de salas de juego.

Artículo 13. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo "B3" o especiales de salas de bingo.

Artículo 14. Interconexión de máquinas de tipo "B".

CAPÍTULO IV. MÁQUINAS DE TIPO "C" O DE AZAR.

Artículo 15. Definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "C" o de azar.

Artículo 16. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo "C" o de azar.

Artículo 17. Depósitos de monedas.

Artículo 18. Interconexión de máquinas de tipo "C" o de azar.

CAPÍTULO V. REQUISITOS COMUNES A LAS MÁQUINAS DE TIPO "B" Y "C".

Artículo 19. Contadores y avisadores.

Artículo 20. Dispositivos de seguridad.

TÍTULO III. INSCRIPCIÓN DE MODELOS.

CAPÍTULO I. LABORATORIOS DE ENSAYO.

Artículo 21. Laboratorios de ensayo.

Artículo 22. Requisitos y documentación.

Artículo 23. Extinción y revocación de la autorización.

Artículo 24. Ensayos previos.

CAPÍTULO II. REGISTRO Y HOMOLOGACIÓN DE MODELOS.

Artículo 25. Registro de modelos.

Artículo 26. Solicitud de homologación e inscripción de modelos.

Artículo 27. Requisitos especiales para la inscripción de modelos de máquinas de tipo "B" y "C".

Artículo 28. Tramitación y resolución.

Artículo 29. Cancelación de la inscripción.

TÍTULO IV. REGISTRO DE EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO.

CAPÍTULO I. INSCRIPCIÓN, RENOVACIÓN Y CANCELACIÓN.

Artículo 30. Inscripción de empresas.

Artículo 31. Estructura del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

Artículo 32. Solicitud de inscripción.



Artículo 33. Tramitación y resolución de la inscripción.

Artículo 34. Modificación de la inscripción.

Artículo 35. Vigencia y renovación de la inscripción.

Artículo 36. Revocación o cancelación de la inscripción.

CAPÍTULO II. FIANZAS.

Artículo 37. Fianzas.

Artículo 38. Cuantía de las fianzas.

Artículo 39. Fianzas adicionales.

TÍTULO V. LOCALES AUTORIZADOS PARA LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS.

CAPÍTULO I. DISPOSICIONES COMUNES.

Artículo 40. Instalación de máquinas de tipo "A".

Artículo 41. Instalación de máquinas de tipo "B".

Artículo 42. Instalación de máquinas de tipo "C" o de azar.

Artículo 43. Número máximo de máquinas susceptibles de instalación.

CAPÍTULO II. ESTABLECIMIENTOS HOSTELEROS DEDICADOS A BARES Y CAFETERÍAS O SIMILARES.

Artículo 44. Solicitud de autorización de instalación.

Artículo 45. Autorización de instalación.

CAPÍTULO III. SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO.

Artículo 46. Definición y clases.

Artículo 47. Consulta previa de viabilidad.

Artículo 48. Autorización y renovación.

Artículo 49. Número de máquinas y aforo.

Artículo 50. Horario.

Artículo 51. Modificaciones de la autorización de funcionamiento.

Artículo 52. Transmisión de la autorización de funcionamiento.

Artículo 53. Autorización de otros juegos.

Artículo 54. Dependencias de control.

Artículo 55. Régimen de los salones recreativos o de máquinas de tipo "A".

Artículo 56. Régimen de los salones de juego o de máquinas de tipo "B".

Artículo 57. Extinción de la autorización de funcionamiento.

TÍTULO VI. RÉGIMEN DE INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN.

CAPÍTULO I. IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS.

Artículo 58. Marcas de fábrica.

Artículo 59. Certificación de fabricante y guía de circulación.



CAPÍTULO II. AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN.

Artículo 60. Autorización de explotación.

Artículo 61. Documento de boletín de situación.

Artículo 62. Régimen de explotación.

Artículo 63. Documento único.

Artículo 64. Canje de máquinas.

Artículo 65. Traslado de máquinas desde otras Comunidades Autónomas.

Artículo 66. Transmisión de máquinas.

Artículo 67. Extinción y revocación de las autorizaciones de explotación y de los boletines de situación.

CAPÍTULO III. DOCUMENTACIÓN.

Artículo 68. Documentación incorporada a la máquina.

Artículo 69. Documentación en poder de la empresa operadora.

Artículo 70. Documentación que debe obrar en el local.

Artículo 71. Prohibiciones de uso.

TÍTULO VII. RÉGIMEN SANCIONADOR.

CAPÍTULO I. INFRACCIONES.

Artículo 72. Infracciones administrativas.

Artículo 73. Infracciones muy graves.

Artículo 74. Infracciones graves.

Artículo 75. Infracciones leves.

Artículo 76. Infracciones relativas a máquinas de tipo "A".

Artículo 77. Responsables de las infracciones.

Artículo 78. Infracciones cometidas por los jugadores.

CAPÍTULO II. SANCIONES.

Artículo 79. Tipos de sanciones y graduación.

Artículo 80. Sanciones principales.

Artículo 81. Sanciones accesorias.

Artículo 82. Órganos sancionadores.

Artículo 83. Procedimiento.

Artículo 84. Medidas cautelares.

Artículo 85. Documentación de las actuaciones inspectoras.

CAPÍTULO III. PRESCRIPCIÓN.

Artículo 86. Prescripción de infracciones.

Artículo 87. Prescripción de sanciones.



TÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de las siguientes materias:
 - a) Los requisitos y condiciones de la autorización e inscripción de las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización, explotación y prestación de servicios técnicos de juegos de suerte y azar; de las empresas titulares de salones recreativos y de las empresas prestadoras de servicios de interconexión de elementos de juego.
 - b) Las condiciones generales que deben cumplir las máquinas recreativas y de azar.
 - c) El régimen de la homologación e inscripción en el Registro de Modelos de las máquinas recreativas y de azar así como de sus sistemas de interconexión y demás elementos técnicos de los juegos.
 - d) La comercialización, mantenimiento y actualización de las máquinas recreativas y de azar así como la prestación de servicios para su interconexión.
 - e) La instalación y explotación de las máquinas recreativas y de azar, así como de sus sistemas de interconexión.
 - f) La apertura y funcionamiento de los salones recreativos y salones de juego.
 - g) El régimen sancionador específicamente aplicable en materia de máquinas recreativas y de azar así como de los salones recreativos y de juego.
2. Los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento para las actividades descritas en el apartado anterior serán exigibles sin perjuicio de cualesquiera otros que resulten de aplicación según el restante ordenamiento jurídico.

Artículo 2. Exclusiones.

Las disposiciones del presente Reglamento no serán de aplicación a las máquinas o aparatos que no den premio directo o indirecto alguno y, en especial, a:

- a) Las máquinas expendedoras o de tipo "A2", entendiéndose por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de billetes o monedas introducidas en ella, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de apuestas, combinaciones aleatorias o juego de azar.
- b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.
- c) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil accionados por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación de movimientos de animales, vehículos o similares, así como cualquier otra que por su naturaleza o elementos estén orientados al público infantil que no den premio.



- d) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deportiva, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, boleras, baloncesto, dianas, hockey, dardos o similares aunque su utilización requiera la introducción de monedas o incorporen únicamente componentes electrónicos de apoyo o complementario que no incidan decisivamente en el desarrollo del juego, sin que puedan, en ningún caso, conceder premio directo o indirecto alguno, incluso un tiempo adicional de uso o de juego.
- f) Las máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos, telemáticos o cualquier otro medio de comunicación o conexión remota, que, a cambio de un precio por un tiempo de uso, ofrecen al usuario servicios de Internet, tales como correo, navegación y conversación electrónicas, tratamientos de texto e imágenes, videoconferencia, transferencias de ficheros o servicios análogos. A tal fin, dichas máquinas, aparatos, dispositivos o sistemas informáticos deberán garantizar la imposibilidad de acceso, práctica y desarrollo de todo tipo de juego.
- g) Las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que sean propios de ferias populares no permanentes, y estén gestionados por empresas o industriales feriantes debidamente acreditados en el sector ferial tradicional.

Artículo 3. Prohibiciones.

1. Se prohíbe en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura la práctica de la modalidad de juego mediante máquinas del tipo grúa salvo en las fiestas municipales y en los recintos feriales con ocasión de las mismas.

Las máquinas grúa son máquinas recreativas de tipo "A1" que ofrecen premios en especie en forma de juguetes u objetos decorativos con valor singularizado inferior a seis euros.

2. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro de Modelos las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y juventud, las que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales recogidos en el Constitución Española y el resto del ordenamiento jurídico y las que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o hagan apología de la violencia.

Artículo 4. Autorización previa.

1. El ejercicio de las actividades incluidas en el ámbito del presente Reglamento requerirá autorización administrativa previa en los términos y condiciones previstos en el mismo. Dichas autorizaciones tendrán carácter temporal, pudiendo ser renovadas con arreglo a la regulación contenida en este Reglamento.
2. Las citadas autorizaciones no podrán ser explotadas por terceras personas. No obstante, las mismas podrán transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figure inscrito en el Registro correspondiente.
3. Las autorizaciones podrán ser revocadas en los términos y condiciones previstas para cada una de ellas en el presente Reglamento.

**Artículo 5. Publicidad.**

1. Será libre la publicidad sobre actividades relacionadas con las máquinas de juego que se realice en el interior de los establecimientos específicamente destinados a la actividad de juego, así como la realizada en los medios de comunicación especializados. En los salones recreativos y de juego sólo podrá realizarse publicidad referida al tipo de máquinas de juego que en ellos pueden instalarse.
2. Se entenderán autorizadas las siguientes actividades publicitarias de los salones recreativos y de juego:
 - a) La instalación en la fachada de los locales, de un máximo de dos rótulos o indicadores nominativos.
 - b) La elaboración y obsequio de objetos publicitarios de escaso valor económico, tales como llaveros, ceniceros, bolígrafos, encendedores o similares, con el nombre o anagrama de las empresas relacionadas con las máquinas de juego o de los salones. A estos efectos se entenderá que tales objetos publicitarios tienen escaso valor económico cuando su precio de mercado no exceda de tres euros o del que en cada momento se determine por Orden de la Consejería competente en materia de juego.
3. Cualquier otra práctica publicitaria distinta a lo establecido en los apartados anteriores quedará sometida a autorización administrativa previa por parte de la Consejería competente en materia de juego. Se entenderá denegada por silencio administrativo una vez transcurridos tres meses desde la fecha de su presentación sin resolución expresa.

TÍTULO II

DE LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

CAPÍTULO I

TIPOS Y DEFINICIÓN DE LAS MÁQUINAS

Artículo 6. Clasificación de las máquinas.

1. A efectos de su régimen jurídico las máquinas a que se refiere este Reglamento se clasifican en:
 - Máquinas de tipo "A" o recreativas.
 - Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado.
 - Máquinas de tipo "C" o de azar.
2. Corresponde a la Consejería competente en materia de juego la catalogación de las diferentes tipologías de máquinas de juego respecto de los prototipos que se sometan al procedimiento de homologación e inscripción en el Registro de Modelos.

Artículo 7. Requisitos comunes a las máquinas de juego.

Sin perjuicio de las demás exigencias establecidas en el presente Reglamento, las máquinas reguladas en el mismo deberán cumplir, para su instalación o explotación, los siguientes requisitos:



- a) Estar inscritas en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica.
- c) Disponer de certificado del fabricante.
- d) Suministrar al usuario una información veraz, eficaz y suficiente sobre sus características esenciales, mediante las instrucciones precisas para su uso.

CAPÍTULO II

MÁQUINAS DE TIPO "A" O RECREATIVAS

Artículo 8. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "A".

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas de tipo "A" o recreativas se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

- a) Máquinas de tipo "A" o puramente recreativas, entendiéndose por tales aquéllas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

Asimismo, se incluyen en este subtipo las denominadas de realidad virtual o simulación, siempre y cuando la persona usuaria intervenga o participe activamente en el desarrollo de los juegos. Igualmente, podrán ser inscritos como modelos de este tipo de máquinas aquellos en los que, modificando solamente los mandos y, en su caso, el cristal de pantalla, puedan introducirse, por una empresa comercializadora autorizada, nuevos juegos que cumplan los requisitos establecidos en este apartado.

En este caso bastará que la empresa comercializadora comunique por escrito a la Consejería competente en materia de juego el nuevo juego introducido, con mención del número de inscripción y con la descripción abreviada del nuevo juego, para su constancia en el Registro de Modelos, así como para identificar a la empresa comercializadora que ha actualizado el juego de la máquina.

- b) Máquinas de tipo "A1" o recreativas con premio en especie, entendiéndose por tales aquéllas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio, dependiendo de la habilidad o destreza de la persona jugadora, consistente exclusivamente en juguetes infantiles debiendo ser identificables dichos productos desde el exterior de la máquina. En ningún caso podrán utilizarse esta clase de máquinas para admitir cualquier tipo de apuestas o combinaciones aleatorias o para la eventual obtención de objetos distintos de los especificados en este subapartado. En caso contrario, la máquina será considerada a todos los efectos como de tipo "B". Asimismo, estas máquinas deberán incorporar para su homologación los adecuados mecanismos de seguridad que impidan la introducción de manos o brazos de los menores a través de los dispensadores de premios que incorporen.

2. Sin perjuicio de los requisitos y normas técnicas previstas en el presente Reglamento para las máquinas de tipo "A", la Consejería competente en materia de juego podrá establecer en la inscripción de cada modelo las condiciones específicas que se estimen necesarias al objeto de garantizar en todo caso la protección de los derechos de la juventud y la infancia.



CAPÍTULO III

MÁQUINAS DE TIPO "B" O RECREATIVAS CON PREMIO PROGRAMADO

Artículo 9. Clasificación, definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "B".

1. Las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:
 - a) Máquinas de tipo "B1", aquéllas que a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio ordinario en dinero o en especie.
 - b) Máquinas de tipo "B2" o especiales para salas de juego, aquéllas que cumpliendo los requisitos generales de las máquinas "B1" conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas; se diferenciarán de las anteriores adoptando la denominación comercial específica distinta de las "B1" y alusiva a su carácter de especial.
 - c) Máquinas de tipo "B3" o especiales para salas de bingo, entendiéndose por tales aquéllas que, de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo "B1", de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, eventualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las Salas de Bingo.
2. Además se considerarán también como máquinas de tipo "B", las máquinas que por contener algún elemento de juego, apuesta, envite o azar se incluyan en este tipo, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el artículo 2.
3. Asimismo, son máquinas de tipo "B" multipuesto aquéllas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando un solo mueble, permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultáneamente entre ellos.

Artículo 10. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo "B1" y "B2".

Para ser homologadas e inscritas como máquinas de tipo "B" en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Extremadura, cada modelo de máquinas de tipo "B1" y "B2" habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo:

- a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin perjuicio de lo dispuesto en este Reglamento para los casos en que puedan realizarse partidas simultáneas.
- b) Los mecanismos de entrada de dinero sólo podrán admitir las siguientes monedas o billetes: 10, 20 y 50 céntimos de euro y 1, 2, 5, 10 y 20 euros. Dichos mecanismos no admitirán una acumulación superior al equivalente del precio de 25 partidas, salvo que incorporen el dispositivo opcional previsto en el artículo 11.d).
- c) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de devolución inmediata de la cantidad de dinero que no se desee jugar, que se activará sin necesidad de acción alguna por parte



del jugador. Con carácter opcional, el jugador podrá convertir esa cantidad en créditos o pasarla al contador adicional de reserva.

- d) Las máquinas no podrán tener instalado ningún tipo de dispositivo sonoro que tenga como objetivo actuar de reclamo o atraer la atención de los concurrentes mientras la máquina no se encuentre en uso por un jugador.
- e) El premio máximo que la máquina puede entregar será el precio máximo de la partida simple multiplicado por 400; si la máquina cuenta con el dispositivo opcional previsto en el apartado c) del artículo 11, salvo lo dispuesto en el artículo 12 del Reglamento, el premio máximo será de 400 veces el precio de la partida; la máquina no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio establecido.
- f) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de 40.000 partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas.

Se entiende por ciclo, el conjunto de partidas consecutivas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución en premios.

- g) La duración media de la partida no será inferior a cinco segundos, sin que puedan realizarse más de 360 partidas en 30 minutos. A efectos de la duración, la realización de partidas simultáneas se contabilizarán como si se tratase de una partida simple.
- h) Los premios consistirán necesariamente en dinero de curso legal y nunca podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor del jugador, salvo el caso de las máquinas a que hace referencia el artículo 9.2.
- i) Las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 11.f).
- j) El contador de créditos de las máquinas no admitirá una acumulación superior al equivalente del precio de 25 partidas, pudiendo contar con el dispositivo opcional contemplado en el artículo 11.e).
- k) Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.
- l) Tendrán que disponer de un mecanismo de bloqueo que impida la introducción del precio de la partida, cuando el depósito de reserva de pagos no disponga de dinero suficiente para efectuar, en su caso, el pago de cualquiera de los premios programados.
- m) El juego puede ser desarrollado mediante pantallas de televisión o soporte físico análogo, controlado por señal de vídeo o similar.

En cada máquina con señal de vídeo sólo podrán instalarse un máximo de cinco juegos simultáneamente, siempre que sean homologados por el propio fabricante del modelo.



- n) En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios. Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede producir ludopatía.

En el caso de que se utilice el soporte de vídeo o sistemas similares, se podrá presentar la información relativa a las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancias a través de la utilización de las propias pantallas. En tales casos, en el frontal de la máquina habrán de constar como mínimo los juegos que se pueden practicar, el premio máximo que se puede obtener y la descripción de cómo visualizar la información complementaria por pantalla.

- ñ) La memoria electrónica de la máquina, que determina el juego, deberá ser imposible de alterar o manipular. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en su mismo estado.
- o) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad, regulados en los artículos 19 y 20.

Artículo 11. Dispositivos opcionales.

Las máquinas de tipo "B1" y "B2" que cumplan los requisitos enumerados en el artículo anterior, podrán estar dotadas, y siempre que se haga constar en su homologación, de cualquiera de los dispositivos siguientes:

- a) Los que permitan a voluntad del jugador practicar el "doble o nada", siempre que el programa de juego garantice el porcentaje de devolución establecido reglamentariamente y que el premio máximo no supere el límite fijado en el artículo 10.e).
- b) Los que permitan la retención total o parcial de la combinación de una partida no ganadora para otra posterior.
- c) Los que permitan la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en su conjunto, no superen el valor de tres veces el precio máximo de la partida autorizada, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado a) del artículo 12.

A los efectos de lo que establece el apartado e) del artículo anterior, la realización de las partidas simultáneas se contabilizará como si se tratara de una partida simple.

- d) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor no superior en 100 veces al precio máximo autorizado por partida y que respete la limitación impuesta para el contador de créditos prevista en el apartado j) del artículo anterior.
- e) También se podrá instalar un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento, siempre que no sea en el transcurso de una partida, y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos una vez que éstos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.



El importe acumulado deberá ser entregado automáticamente al jugador si transcurren diez segundos desde que el contador de créditos haya llegado a cero.

- f) Podrán disponer de un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado procediéndose a la devolución inmediata del premio y sin ninguna acción por parte del jugador cuando llegue a dicha cantidad. En ningún caso dicha cantidad podrá convertirse en créditos, ni pasar al contador adicional de reserva y deberá poder cobrarse por el jugador en cualquier momento.
- g) Los que posibiliten un aumento del porcentaje mínimo de devolución a que se hace referencia en el artículo anterior en su apartado f).
- h) Los dispositivos opcionales de interconexión previstos en el artículo 14.

Artículo 12. Requisitos técnicos adicionales para máquinas de tipo "B2" o especiales para salas de juego.

Podrán homologarse modelos de máquinas de tipo "B2", destinadas a ser instaladas en salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, que reúnan los requisitos establecidos en el artículo 10 de este Reglamento y que podrán incorporar los dispositivos opcionales previstos en el artículo 11, con las siguientes especialidades:

- a) Podrán permitir la realización simultánea de un número acumulado de partidas que, en su conjunto, no superen el valor de cinco veces el precio máximo de partida autorizado para el modelo.
- b) Deberán cumplir los porcentajes de devolución establecidos en el artículo 10, apartado f), pudiendo otorgar premios por importe no superior a 1.000 veces el precio o suma de precios de partidas acumuladas; la máquina no podrá provocar ningún tipo de encadenamiento o secuencia de premios cuyo resultado sea la obtención de una cantidad de dinero superior al premio establecido.
- c) Las máquinas de tipo "B2" o especiales para salas de juego requerirán una específica homologación e inscripción en el Registro de Modelos. La naturaleza especial de estas máquinas deberá hacerse constar expresa y claramente en el tablero frontal de las mismas mediante la expresión "Máquina de tipo "B2" o especial para Salas de Juego".

Artículo 13. Requisitos técnicos generales para las máquinas de tipo "B3" o especiales para salas de bingo.

1. Para homologar e inscribir en el Registro de Modelos, las máquinas de tipo "B3" o especiales para salas de bingo, se deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos generales:
 - a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin que el valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada persona usuaria pueda exceder de 6 euros.
 - b) La duración media de cada partida no será inferior a 3 segundos y sin que la duración mínima de desarrollo de 600 partidas pueda ser inferior a 30 minutos.



- c) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de, al menos, el 80% del total de apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a 1.000 veces el valor de lo apostado en la partida.
 - d) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de video o sistema similar.
 - e) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo desarrollado informáticamente y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.
 - f) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte de la persona jugadora o usuaria.
2. La arquitectura del sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:
- a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer el diálogo continuo con las pantallas terminales ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.
 - b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.
 - c) Un servidor central, instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.
 - d) Sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las pantallas terminales de la máquina, y sin perjuicio de la devolución a las personas usuarias de las cantidades apostadas, se deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las pantallas terminales.
 - e) Deberán incorporar contadores que cumplan con las mismas funcionalidades previstas en el artículo 19 del presente Reglamento. No obstante, la empresa titular de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado que, conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 19.
3. Como dispositivo adicional podrá homologarse aquél que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra c) del apartado 1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina.



En el supuesto de que la máquina otorgue premios de acuerdo con un programa de premios previamente establecido, la cuantía máxima de las bolsas de premios o Jackpots, no podrá en ningún caso ser superior a la suma de premios máximos que pueden otorgarse en el total de las pantallas terminales, hasta la cuantía máxima de 15.000 euros por cada sistema de interconexión.

4. La máquina de tipo "B3" o especial para salas de bingo requerirá una específica homologación e inscripción en el Registro de Modelos, debiendo diferenciarse de las restantes máquinas de tipo "B" mediante una denominación comercial propia, alusiva a su carácter especial. La naturaleza especial de estas máquinas deberá hacerse constar expresa y claramente en el tablero frontal de las mismas mediante la expresión "Máquina de tipo "B3" o especial para Salas de Bingo".

Artículo 14. Interconexión de máquinas de tipo "B".

1. Podrá autorizarse para los salones de juego, salas de bingo y casinos la interconexión, dentro del mismo establecimiento, de máquinas de tipo "B1", "B2" y "B3", que podrán otorgar un premio acumulado especial cuya cuantía máxima será de 600 euros para las de tipo "B1", de 1.800 euros para las de tipo "B1" y "B2", de 2.000 euros para las de tipo "B2" y de 15.000 euros para las de tipo "B3", y sin que dicho premio acumulado suponga una disminución del porcentaje de devolución de premios de cada una de las máquinas interconectadas.
2. La interconexión podrá realizarse mediante un dispositivo opcional de la propia máquina o mediante un sistema de interconexión externo a ella. En este último caso el sistema de interconexión deberá ser objeto de homologación independiente con anterioridad a su comercialización y explotación.
3. La interconexión de máquinas tipo "B" será autorizada por la Consejería competente en materia de juego, previa solicitud en la que se especificará el número de máquinas que pretendan interconectarse, que no podrá ser inferior a tres, modelo y número de serie y número de autorización de explotación, forma en que se realizará el enlace y cuantía del premio máximo ofrecido.
4. Las máquinas de tipo "B1" y "B2", instaladas en salones de juego y salas de bingo, podrán interconectarse con otras instaladas en otros salones de juego y en otras salas de bingo, respectivamente, dentro de la Comunidad Autónoma de Extremadura. En este caso, podrán otorgar un premio acumulado, cuya cuantía máxima no podrá exceder de 3.000 €. El sistema de interconexión deberá cumplir los siguientes requisitos:
 - a) El servidor central deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto.
 - b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real, reflejando en el sistema de control y gestión cualquier evento en el desarrollo del juego dentro del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.
 - c) Deberá disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas recreativas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.



- d) Deberá contar con una red interna dentro de cada salón de juego o sala de bingo que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego o sala de bingo.
 - e) Deberá disponer de una red externa que conecte el salón de juego o la sala de bingo con el sistema central de interconexión.
 - f) Deberá contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego o sala de bingo, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.
 - g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con el jugador sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.
5. El importe de los premios se señalará claramente en un rótulo al efecto, sin que se pueda realizar ningún tipo de publicidad en el exterior del local. Estos premios podrán abonarse, a voluntad del jugador, mediante cheque o talón, contra la cuenta bancaria de la entidad titular.
6. En cada máquina interconectada deberá constar de forma expresa esta circunstancia.
7. Los sistemas de interconexión deberán estar homologados e inscritos en el Registro de Modelos.
8. La Consejería competente en materia de juego podrá cancelar la interconexión de máquinas cuando estime que se incumple alguno de los requisitos a que se refieren los apartados anteriores, salvo que dicha irregularidad se subsane en un plazo de diez días, a contar desde la notificación de las objeciones formuladas.

CAPÍTULO IV

MÁQUINAS DE TIPO "C" O DE AZAR

Artículo 15. Definición y régimen jurídico de las máquinas de tipo "C" o de azar.

Son máquinas de tipo "C" o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en este Reglamento, a cambio de una determinada apuesta, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A estos efectos, se entenderá que existe azar cuando las probabilidades de obtención de cualquier combinación o resultado no dependa de las combinaciones o resultados de las partidas anteriores o posteriores.

La instalación de este tipo de máquinas sólo se autorizará en casinos de juego debidamente autorizados.

Artículo 16. Requisitos técnicos generales de las máquinas de tipo "C" o de azar.

Para ser homologadas e inscritas como máquinas de tipo "C" en el Registro de Modelos de la Comunidad Autónoma de Extremadura, el modelo de máquina de tipo "C" o de azar habrá de cumplir todos y cada uno de los requisitos establecidos en este artículo:



- a) El precio máximo de la partida será de 9 euros, pudiéndose homologar máquinas de tipo "C" o de azar que estén diseñadas con varias líneas de apuesta y máquinas de las denominadas multid denominación, que son aquellas en las que el cliente puede elegir a su conveniencia el precio de la partida. Asimismo, se podrán utilizar fichas homologadas para cada local que sustituyan al dinero de curso legal, siempre que realicen las mismas funciones y ofrezcan las mismas garantías que éste.

También podrá autorizarse para cada local la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, u otro soporte físico, en sustitución del dinero de curso legal o de las fichas, que deberán ser previamente adquiridas por el usuario en la caja del mismo.

En aquellas máquinas en las que puedan efectuarse varias apuestas en una misma partida, el precio máximo unitario se aplicará a cada una de las combinaciones con un máximo de 180 euros.

El dinero introducido en la máquina podrá acumularse en un contador de créditos específico, pudiendo recuperarlo el jugador a su voluntad en cualquier momento.

El número de créditos obtenidos por cada unidad de apuesta será proporcional al valor monetario de esta última.

- b) El premio máximo que la máquina puede entregar al jugador será hasta cinco mil veces el precio máximo unitario por jugada o partida, respetándose a tal fin el porcentaje de devolución fijado en el apartado d) de este artículo. No obstante, se podrán homologar máquinas de este tipo que dispongan, como dispositivo adicional, de un mecanismo que permita la acumulación de un porcentaje de lo apostado para constituir "bolsas" o premios especiales, que se obtendrán mediante combinaciones específicas del juego de cada modelo.
- c) La duración mínima de la partida será de 2,5 segundos.
- d) Las máquinas tendrán que ser diseñadas y explotadas de forma que devuelvan a los jugadores, de acuerdo con la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje no inferior al 80% de las apuestas efectuadas.

En el caso de que esté proyectada para acumular un porcentaje de lo apostado para constituir "bolsas" o premios especiales, esta acumulación será adicional al porcentaje previsto en el párrafo anterior. Independientemente de lo anterior, se podrá también interconectar las máquinas de tipo "C" o de azar con la finalidad de otorgar premios especiales que las personas usuarias de aquéllas podrán recibir por el simple hecho de encontrarse jugando en una de ellas y sin que se condicione su obtención a la consecución de una combinación ganadora del plan de ganancias de la máquina o la cuantía de la apuesta realizada.

Se podrán homologar máquinas que dispongan de mecanismos que permitan aumentar el porcentaje de devolución.

- e) Deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior sin necesidad de acción alguna por parte del jugador, con la previsión contenida en el apartado siguiente y en el artículo 17.2 de este Reglamento.



- f) Los premios deben consistir en moneda de curso legal, salvo que exista autorización expresa para la utilización de fichas, tarjetas u otros soportes físicos, previamente autorizados de acuerdo con lo previsto en el apartado a) de este artículo. En este caso los premios podrán ser entregados mediante fichas, recargados en las tarjetas u otros soportes físicos que serán canjeables por dinero de curso legal en el mismo establecimiento.
- g) En el tablero frontal deberán constar con claridad las reglas del juego, la descripción de las combinaciones ganadoras, el importe del premio correspondiente a cada una de ellas y el porcentaje mínimo de devolución en premios. Deberá constar, asimismo, en el tablero frontal y de una forma visible, la indicación de prohibición de utilización a menores de dieciocho años y que su uso puede producir ludopatía.
- h) La memoria electrónica de la máquina, que determina el juego, deberá ser imposible de alterar o manipular. Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preserve la memoria en caso de desconexión o interrupción del fluido eléctrico y permita, en su caso, el reinicio del programa en el mismo estado.
- i) Las máquinas deberán incorporar los contadores y dispositivos de seguridad regulados en los artículos 19 y 20.

Artículo 17. Depósitos de monedas.

1. Salvo disposición expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo "C" estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas:
 - a) El depósito de reserva de pagos, que tendrá como finalidad retener el dinero o fichas destinadas al pago automático de los premios.
 - b) El depósito de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen, como exclusivo medio de pago de los premios, las tarjetas electrónicas o magnéticas u otros soportes físicos canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.
2. Se podrán homologar e inscribir en el Registro de Modelos las máquinas de tipo "C" cuyos premios máximos, así como los premios especiales o "bolsas", tengan que ser pagados en mano a los jugadores en el propio local, cuando el volumen de las monedas constitutivas del premio exceda de la capacidad del depósito de reserva de pagos, o si el premio de la máquina constituye una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y los pagos. En este caso, las máquinas deberán disponer de un avisador luminoso y/o acústico que se active de manera automática cuando el usuario obtenga dicho premio. Dispondrán, además, de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier usuario seguir utilizando la máquina hasta que el premio haya sido pagado y la máquina desbloqueada, por el personal al servicio de la sala.
3. También se podrán homologar e inscribir en el Registro de Modelos las máquinas de tipo "C" que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos



como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

Artículo 18. Interconexión de máquinas de tipo "C" o de azar.

1. Las máquinas de tipo "C" o de azar podrán interconectarse con el fin de poder otorgar un premio especial o "superbolsa", que será la suma de las bolsas o premios especiales de las máquinas interconectadas.

El importe del premio de la superbolsa se señalará claramente en las zonas correspondientes y se podrá dar a conocer con la preceptiva autorización, sin que pueda realizarse cualquier tipo de publicidad en el exterior del establecimiento, salvo autorización expresa. Asimismo, en cada máquina interconectada se hará constar de forma visible esta circunstancia.

2. Las máquinas interconectadas deberán estar situadas en el mismo establecimiento, y el importe máximo del premio que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas no podrá ser superior a la suma de los premios máximos del total de las máquinas interconectadas.
3. La realización de estas interconexiones precisará autorización de la Consejería competente en materia de juego, previa solicitud donde se especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo, forma en que se realizará el enlace y los tipos y la cuantía del premio máximo que se pueda obtener.
4. Las máquinas de tipo "C" podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.
5. El sistema de interconexión deberá reunir las mismas características y requisitos técnicos establecidos en el artículo 14 del presente Reglamento y la empresa prestadora de tales servicios encontrarse inscrita en el Registro de Empresas de Máquinas Juego.

CAPÍTULO V

REQUISITOS COMUNES A LAS MÁQUINAS DE TIPO "B" Y "C"

Artículo 19. Contadores y avisadores.

1. Las máquinas de tipo "B" y "C" deberán incorporar contadores que cumplan los requisitos siguientes:
 - a) Posibilitar su lectura independiente por la Administración.
 - b) Identificar la máquina en la que se encuentran instalados.
 - c) Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.
 - d) Mantener los datos almacenados en la memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la máquina en caso de avería o desconexión del contador.



- e) Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.
2. La instalación de los contadores a los que se hace referencia en el apartado 1 de este artículo no será preceptiva para las máquinas de tipo "B" y "C" si el establecimiento en el que están instaladas dispone de un sistema informático central, autorizado previamente por la Consejería competente en materia de juego y conectado a las máquinas en el que queden registradas, por lo menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de las máquinas.
3. El cumplimiento de estos requisitos deberá acreditarse mediante certificación de las entidades autorizadas por la Consejería competente en materia de juego para la realización de inspecciones técnicas.
4. Las máquinas de tipo "C" tendrán un mecanismo avisador luminoso y acústico situado en la parte superior de las mismas, que entrará en funcionamiento automáticamente cuando se abran para efectuar reparaciones momentáneas, para rellenar los depósitos o por cualquier otra circunstancia.

Dispondrán, además, de un mecanismo avisador luminoso y acústico, situado en su parte superior, que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala y de un indicador luminoso que indique que la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina, así como el avisador regulado en el artículo 17, apartado 2.

Artículo 20. Dispositivos de seguridad.

1. Las máquinas de tipo "B" y "C" incorporarán los siguientes dispositivos de seguridad:
- a) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituye.
- b) Los que impidan la manipulación de los contadores, preserven su memoria de interrupciones de corriente eléctrica, y permitan el reinicio de cualquier partida en el estado en que se encontraba en el momento de la interrupción.
- c) Los que impidan al usuario introducir un valor superior al establecido para cada tipo de máquina o que devuelvan automáticamente el dinero depositado en exceso, salvo que la máquina cuente con dispositivos homologados que permitan la acumulación de dinero excedente en forma de créditos.
- d) Los mecanismos protectores que garanticen la integridad de la memoria de juego, en el supuesto de que se intente su manipulación.
- e) Los que aseguren el anclaje de este tipo de máquinas, bien al suelo o bien a la pared, de tal forma que no puedan moverse, inclinarse o desplomarse sin quitar dicho anclaje.

Este dispositivo será exigible, asimismo, en las máquinas de tipo "A" cuando por razón de su forma y tamaño, sea necesario para garantizar la integridad física de cualquier manipulador o usuario.



2. Las máquinas de rodillos deberán, además, incorporar:
 - a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.
 - b) Un dispositivo que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente.
 - c) Un dispositivo que, de forma aleatoria, modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores y, forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas en las máquinas de rodillos mecánicos.
3. En el supuesto de que la máquina utilice soporte de video deberá incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otro sistema desde el exterior de la misma.

TÍTULO III
INSCRIPCIÓN DE MODELOS

CAPÍTULO I
LABORATORIOS DE ENSAYO

Artículo 21. Laboratorios de ensayo.

1. A los efectos del presente Reglamento se entiende por laboratorio de ensayo el organismo de control autorizado por la Consejería competente en materia de juego encargado de verificar la conformidad del prototipo ensayado con las especificaciones, características y requisitos técnicos establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.
2. Los laboratorios de ensayo de máquinas podrán ser entidades públicas o privadas, con personalidad jurídica propia, y deberán disponer de los medios materiales y humanos, así como de la solvencia técnica y financiera necesaria y de la estricta imparcialidad e independencia para realizar las labores de verificación mencionada.

Artículo 22. Requisitos y documentación.

1. La solicitud de autorización de laboratorio de ensayo se dirigirá a la Consejería competente en materia de juego, quien, previas las comprobaciones oportunas, resolverá y notificará el otorgamiento o denegación de la autorización, que tendrá carácter indefinido, salvo lo dispuesto en el artículo 23 de este Reglamento. Transcurridos seis meses desde la fecha en que tuvo entrada la solicitud sin que haya sido dictada la correspondiente resolución, podrá entenderse desestimada de conformidad con lo establecido en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.
2. A los efectos de garantizar la imparcialidad e independencia de los laboratorios de ensayo en el ejercicio de su función de verificación, éstos deberán aportar con la solicitud de autorización la documentación que acredite los siguientes extremos:



- a) Denominación de la entidad, con indicación de su naturaleza jurídica y del domicilio de la misma.
 - b) En el caso de sociedades mercantiles, escritura de constitución y estatutos sociales inscritos en el Registro Mercantil u organismo equivalente si se trata de una sociedad extranjera. En este caso deberán encontrarse traducidos al idioma español por un traductor oficial.
 - c) Relación nominal y datos personales que permitan la identificación del personal que preste servicios en el laboratorio.
 - d) Declaración suscrita por la representación legal de la entidad acreditativa de no mantener relación o dependencia alguna con otras empresas, entidades privadas u organismos interesados en los resultados de los ensayos o verificaciones, así como de la confidencialidad respecto de dichos resultados. Se exceptúan los casos en que el laboratorio dependa de una entidad pública.
 - e) Cuando la entidad titular del laboratorio sea privada, formalización y actualización de un contrato de seguro de responsabilidad civil.
3. A los efectos de garantizar la capacidad y solvencia técnica en el desarrollo de sus labores de ensayo y verificación, los laboratorios deberán aportar la siguiente documentación:
- a) Acreditación de que la entidad dispone de personal dotado de la adecuada cualificación y formación técnica para los ensayos requeridos.
 - b) Capacidad del laboratorio para realizar las pruebas y verificaciones de conformidad con las especificaciones, características y requisitos técnicos reglamentariamente establecidos para cada tipo de máquina o material de juego relacionado con las mismas.
 - c) Capacidad del laboratorio para realizar comprobaciones en actividades complementarias de aquellos otros elementos que intervienen en los juegos de azar, tales como verificaciones metrológicas, mecánicas, climáticas, de seguridad eléctrica, de compatibilidad electromagnética, así como de cualesquiera otros aspectos técnicos.
 - d) Disponibilidad del laboratorio para la resolución de consultas formuladas por las Administraciones Públicas competentes sobre cuestiones relacionadas con los ensayos de material de juego, asistencia a reuniones de trabajo con aquéllas para coordinar criterios sobre la materia de que se trate o para la prestación de servicios de colaboración en la inspección, cuando así sea requerido para ello por la autoridad judicial o administrativa.
 - e) Estar acreditado o estar en disposición de obtener la acreditación establecida en la Norma "UNE EN-ISO/IEC 17.025", o en ulteriores que la sustituyan, para realizar ensayos de máquinas recreativas y de azar.
 - f) Cualquier otra autorización administrativa que ostente como laboratorio de ensayo.

Artículo 23. Extinción y revocación de la autorización.

1. Se extinguirá la autorización de laboratorio de ensayo por las siguientes causas:



- a) Por cese de la actividad, a petición del interesado.
 - b) Por sanción de suspensión o cierre del establecimiento, impuesta de acuerdo con la normativa de Industria aplicable en esta materia.
2. Previa la tramitación del oportuno procedimiento y con audiencia de la entidad autorizada, la Consejería competente podrá acordar la revocación de la autorización cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:
- a) Cuando se constate que el modelo de máquina o elemento de juego homologado e inscrito en el Registro incumplía, en el momento de expedirse la certificación favorable, los requisitos establecidos en la normativa de aplicación.
 - b) Cuando el laboratorio de ensayo autorizado deje de reunir los requisitos y condiciones establecidas, tanto en la presente norma, como en la restante normativa estatal o comunitaria europea que sea de aplicación.

Artículo 24. Ensayos previos.

1. Todos los sistemas de interconexión y todos los modelos de máquinas de tipo "B" y "C" deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo en entidad reconocida por la Consejería competente en materia de juego. Dicha entidad informará si el funcionamiento del sistema de interconexión o del modelo de máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada. A la vista de dicho informe, la Consejería competente en materia de juego decidirá sobre la homologación del sistema de interconexión o del modelo de máquina.
2. La Consejería competente en materia de juego podrá solicitar el sometimiento a estos ensayos de las máquinas de tipo "A", cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.
3. La Consejería competente en materia de juego reconocerá los ensayos previos realizados por laboratorios con autorización administrativa de otras Comunidades Autónomas del Estado Español, de los Estados miembros de la Unión Europea, de los originarios de los países firmantes del acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo y de los Estados que tengan un Acuerdo de Asociación Aduanera con la Unión Europea, en la medida que los resultados hayan sido puestos a su disposición.

CAPÍTULO II

REGISTRO Y HOMOLOGACIÓN DE MODELOS

Artículo 25. Registro de Modelos.

1. No podrá ser objeto de importación, fabricación, comercialización, instalación, explotación y distribución en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura ninguna máquina recreativa o de azar o aparato de los regulados en el presente Reglamento cuyo modelo no haya sido debidamente homologado e inscrito en el Registro de Modelos.

Para la inscripción de un modelo en el Registro de Modelos será necesaria la homologación del mismo, previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente Reglamento.



2. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a su titular el derecho a fabricar, comercializar e importar las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos establecidos en este Reglamento, siempre que los titulares estén inscritos en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
3. Solamente podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito, si el cedente y el cesionario estuviesen inscritos en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura y lo comuniquen con carácter previo a la Consejería competente en materia de juego.
4. El Registro de Modelos estará dividido en tres secciones correspondientes a las distintas categorías de máquinas:
 - Sección Primera: Máquinas de Tipo "A" o recreativas.
 - Sección Segunda: Máquinas de Tipo "B" o recreativas con premio programado.
 - Sección Tercera: Máquinas de Tipo "C" o de azar.

En cada Sección se inscribirán los modelos concretos de máquinas siempre que respondan a las características generales establecidas en el Título II del presente Reglamento. En la inscripción se especificará la denominación del modelo, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

5. Los sistemas de interconexión de máquinas de tipo "B" y "C" deberán de ser objeto de homologación e inscripción en la Sección correspondiente al tipo de máquina a que se refieran. A tales efectos en las Secciones Segunda y Tercera del Registro de Modelos se crearán las correspondientes subsecciones de sistemas de interconexión.
6. No se inscribirán en las Secciones Segunda y Tercera del Registro de Modelos, los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos, a no ser que el solicitante acredite que tiene inscrita con fecha anterior y a su nombre la citada denominación en la Oficina Española de Patentes y Marcas. En este caso, procederá la cancelación de la primera inscripción.
7. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos requerirá de homologación previa. Cuando a juicio del órgano competente la modificación solicitada no se considere sustancial se resolverá sin más trámite. Cuando se reputa sustancial se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos de homologación, manteniéndose el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

Se entenderá por modificación sustancial aquella que afecte de forma directa al precio de la partida, al programa de juego o al plan de ganancias. Será modificación no sustancial la que afecte a cualquiera de los restantes elementos del modelo.

8. Las máquinas legalmente comercializadas en un Estado miembro de la Unión Europea, las originarias y legalmente comercializadas en los Estados miembros pertenecientes al Espacio Económico Europeo y las de los Estados que tengan un Acuerdo de Asociación Aduanera con la Unión Europea, podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este Capítulo.

**Artículo 26. Solicitud de homologación e inscripción de modelos.**

La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos se dirigirá a la Consejería competente en materia de juego, aportando la siguiente documentación:

- a) Ficha técnica por triplicado en modelo normalizado, en la que figurarán:
 - Dos fotografías nítidas y en color del exterior de la máquina que permita una visualización correcta del contenido del tablero o de la carátula del soporte del juego, cuando se trate de juegos para máquinas de tipo "B" con soporte de video.
 - Nombre comercial del modelo.
 - Nombre del fabricante o importador, número de inscripción en el Registro correspondiente.
 - Dimensiones de la máquina.
 - Breve descripción del juego.
 - Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo "A" y de la forma de funcionamiento en las de tipo "B" y "C".
- b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego para máquinas de tipo B con soporte de video. Estas memorias solamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.
- c) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.
- d) Informe emitido por Entidad acreditada por el órgano competente en materia de juego acerca de los ensayos previos para las máquinas de tipo "B" y "C".

Artículo 27. Requisitos especiales para la inscripción de modelos de máquinas de tipo "B" y "C".

1. En el caso de inscripción de máquinas de tipo "B" y "C", la memoria de funcionamiento recogerá y describirá los siguientes aspectos:
 - a) Precio de la partida y apuestas que se pueden realizar.
 - b) Plan de ganancias con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas de tipo "C", los premios especiales o "bolsas" que pueden otorgar.
 - c) Porcentaje de devolución de los premios, especificando el ciclo o número de partidas sobre el que se calcula.
 - d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.
 - e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.



2. Para la homologación e inscripción de máquinas de tipo "B" y "C", deberá acompañarse a la solicitud la siguiente documentación:
 - a) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá al menos dos ciclos. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Administración.
 - b) Un ejemplar de la memoria electrónica en donde se almacena el programa de juego y su correspondiente lector. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.
 - c) Descripción del tipo de contador acreditado que incorpora el modelo.
 - d) Certificación acreditativa de la realización de los ensayos previos a que se refiere el artículo 24.
3. La Consejería competente en materia de juego podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo, que mantendrá la confidencialidad sobre los datos contenidos en la documentación y objetos entregados.
4. Los defectos de documentación podrán ser corregidos con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 28. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción de modelos se tramitará por la Consejería competente en materia de juego, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fuesen necesarias. La tramitación concluirá con la homologación del modelo si se cumplen todos los requisitos establecidos reglamentariamente.
2. Una vez cumplimentado lo dispuesto en los artículos anteriores, se adoptará la resolución que proceda, procediéndose a la inscripción del modelo en el Registro de Modelos, asignándole el número que le corresponda y remitiendo al interesado una de las fichas de inscripción debidamente diligenciada, donde se hará constar dicho número.
3. La Consejería competente en materia de juego podrá recabar, tanto de otras Administraciones Públicas como de entidades privadas, cuantos informes considere necesarios para dictar la correspondiente resolución.
4. La solicitud de homologación e inscripción se entenderá denegada por silencio administrativo una vez transcurridos seis meses desde la fecha de su presentación sin resolución expresa.

Artículo 29. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse, por la Consejería competente en materia de juego, a petición de su titular, siempre que se acredite fehacientemente que no se encuentra en explotación ninguna máquina o sistema de interconexión del modelo correspondiente en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
2. Asimismo, las inscripciones podrán cancelarse por resolución motivada de la Consejería competente en materia de juego, cuando con posterioridad a la inscripción se constatare la existencia



de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud o documentación de inscripción, o se hayan efectuado modificaciones sin la correspondiente autorización.

En estos procedimientos de cancelación de inscripciones se garantizará la audiencia de las empresas operadoras titulares de máquinas correspondientes al modelo afectado.

3. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, comercialización e importación de máquinas o de sistemas de interconexión del modelo de que se trate, determinará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo o de las autorizaciones de interconexión afectadas. En la resolución que acuerde la cancelación se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas que nunca podrá ser superior a tres meses.

TÍTULO IV

REGISTRO DE EMPRESAS DE MÁQUINAS DE JUEGO

CAPÍTULO I

INSCRIPCIÓN, RENOVACIÓN Y CANCELACIÓN

Artículo 30. Inscripción de empresas.

1. Las empresas dedicadas a la fabricación, comercialización, distribución, importación, exportación, explotación, instalación, reparación o servicio técnico de máquinas de juego o prestadoras de servicios de interconexión, así como a la explotación de salones recreativos y de juego, que desarrollen su actividad en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura, deberán figurar inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego que, a tal efecto, se llevará en la Consejería competente en materia de juego.
2. Las empresas habrán de contar en todo caso con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad, cumplir los requisitos que determina el presente Reglamento y prestar las fianzas que en el mismo se establecen.
3. Cuando las empresas sean sociedades mercantiles, la transmisión de las acciones o participaciones de su capital deberá ser comunicada a la Consejería competente en materia de juego, dentro de los seis meses siguientes a que se produzca, aportando copia del documento que acredite dicha transmisión.
4. Las empresas operadoras habrán de contar, dentro del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, con un local a efectos de lo previsto en el artículo 69 del presente Reglamento, así como para almacén de máquinas que no se encuentren en explotación.

Artículo 31. Estructura del Registro de Empresas de Máquinas de Juego.

1. El Registro de Empresas de Máquinas de Juego tendrá carácter público dividiéndose en las siguientes secciones:
 - a) Sección Primera: Empresas fabricantes, importadoras y exportadoras.
 - b) Sección Segunda: Empresas comercializadoras, distribuidoras y de servicios técnicos.



- c) Sección Tercera: Empresas operadoras.
- d) Sección Cuarta: Empresas titulares de salones recreativos y de juego.
- e) Sección Quinta: Empresas prestadoras de servicios de interconexión.
- f) Sección Sexta: Establecimientos autorizados.

2. Cada Sección del Registro de Empresas de Máquinas de Juego dispondrá de subsecciones para inscribir las autorizaciones que, según este Reglamento, le corresponda a cada tipo de empresa.

Artículo 32. Solicitud de inscripción.

La inscripción en el Registro se solicitará a la Consejería competente en materia de juego, indicando el objeto de la solicitud, la justificación detallada de todos los requisitos exigidos en este Reglamento y necesariamente se acompañarán los siguientes documentos:

- a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física, y de los presidentes y demás integrantes de los órganos de gobierno en el caso de personas jurídicas.
- b) Documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud, en su caso.
- c) Certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes de las personas indicadas en el apartado a) o autorización a la Consejería competente en materia de juego para solicitarlo.
- d) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad en la que constará el nombre y apellidos de los socios con la cuota de participación de los mismos, y copia de los estatutos. Deberá constar en los mismos como objeto social el ámbito de juego para el que pidan su autorización.
- e) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil.
- f) Memoria descriptiva sobre la experiencia profesional de los interesados, los medios humanos, materiales y técnicos con que cuenten para el ejercicio de la actividad, así como de los locales, oficinas, naves o almacenes de que disponga, indicando si son propios o ajenos y, en este caso, título para su disposición.
- g) Copia del Número de Identificación Fiscal.
- h) Documento acreditativo de estar dado de alta en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.
- i) Documento acreditativo de constitución de la fianza que corresponda.
- j) Certificación acreditativa de que la entidad está al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias o autorización a la Consejería competente en materia de juego para solicitarla.
- k) En el caso de empresas prestadoras de servicios de interconexión, y sin perjuicio de la ulterior homologación del sistema, documentación acreditativa de tener instalado el servidor central y el centro de control del sistema de interconexión homologado dentro de la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como memoria detallada tanto de las aplicaciones como del equipo que se va a emplear en la prestación de los indicados servicios.



2. Los defectos de la documentación aportada a la solicitud podrán subsanarse con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 33. Tramitación y resolución de la inscripción.

1. La Consejería competente en materia de juego, tras las informaciones y comprobaciones que estime necesarias para constatar la concurrencia de todos los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos, resolverá sobre la inscripción en el plazo de seis meses, mediante resolución motivada.
2. La solicitud de inscripción se entenderá desestimada por silencio administrativo una vez transcurrido el plazo señalado en el apartado 1 anterior sin que se hubiese dictado y notificado la resolución expresa.
3. En cualquier caso, las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura vendrán obligadas a remitir a la Consejería competente en materia de juego, la información que expresamente les sea solicitada, relacionada con su actividad, en la forma y plazo que expresamente se les indique.

Artículo 34. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de la documentación que se debe aportar por las empresas para su inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego requerirá comunicación dirigida a la Consejería competente en materia de juego, dentro del plazo de un mes desde que se hubiese producido.
2. La falta de comunicación dará lugar a la incoación del correspondiente expediente sancionador.
3. Las modificaciones empresariales que impidan el desarrollo de la actividad para la que la empresa está inscrita, por dejar de reunir o carecer la empresa de los requisitos exigidos por la normativa que se aprueba, darán lugar a la cancelación de la inscripción.

Artículo 35. Vigencia y renovación de la inscripción.

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego tendrán una validez de ocho años, a partir de la fecha de la autorización, pudiendo renovarse por periodos de igual duración.
2. La renovación deberá solicitarse, necesariamente, dentro del último semestre de vigencia de la autorización cuya renovación se interesa y, en todo caso, con un mes de antelación a su fecha de caducidad.
3. En el plazo de seis meses desde la presentación de la solicitud de renovación, la Consejería competente en materia de juego resolverá lo procedente sobre la renovación solicitada, entendiéndose concedida por el transcurso de este plazo sin haberse dictado resolución expresa.



4. La finalización de la vigencia de la autorización sin que se haya solicitado su renovación en el plazo previsto al efecto, determinará su caducidad, que será declarada de oficio por la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 36. Revocación o cancelación de la inscripción.

1. Las inscripciones solamente podrán cancelarse a petición del titular o por resolución motivada, que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en las normas generales que regulen el procedimiento administrativo, por alguna de las causas siguientes:
 - a) Cuando se acuerde en el procedimiento sancionador incoado por incumplimiento de la normativa en materia de máquinas recreativas y de azar.
 - b) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.
 - c) Modificación sin autorización previa de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para obtener la inscripción.
 - d) Falta de reposición de las fianzas previstas en el Capítulo siguiente en los plazos señalados al efecto, salvo que tal reposición se produzca durante el procedimiento de revocación.
 - e) No solicitar la renovación de la inscripción en el plazo indicado.
 - f) Por impago total o parcial de las tasas fiscales sobre el juego.
2. En los supuestos previstos en los apartados b), c), d) y f) del apartado anterior, la revocación o cancelación irá precedida de la audiencia a las personas interesadas.

CAPÍTULO II

FIANZAS

Artículo 37. Fianzas.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, las empresas de juego deben constituir, con carácter indefinido, a favor de la Junta de Extremadura, las fianzas en la cuantía señalada en el artículo siguiente.
2. Las fianzas podrán constituirse en metálico o mediante aval bancario o de sociedad de garantía recíproca, o seguro de caución. Se constituirán en la Caja General de Depósitos en la Consejería competente en materia de Hacienda o en las sucursales de las mismas.
3. Las fianzas quedarán afectas a cuantas responsabilidades económicas se deriven de los regímenes fiscal y sancionador, ostentando la Administración regional preferencia sobre cualquier otro acreedor.
4. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las hubieran constituido deberán proceder a su reposición en el plazo máximo de dos meses. Finalizado dicho plazo, se suspenderá la correspondiente autorización de inscripción iniciándose el procedimiento de revocación de la misma.



5. Las fianzas se extinguirán mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes o el transcurso del plazo de prescripción de dichas responsabilidades. Extinguida la fianza se procederá a su devolución, previa la liquidación cuando proceda.

Artículo 38. Cuantía de las fianzas.

1. La cuantía de las fianzas que deben prestar las empresas para su inclusión en el Registro respectivo, además de las indicadas en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego en Extremadura, es la siguiente:
 - a) Empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras y distribuidoras de máquinas de tipo "A": 6.000,00 euros.
 - b) Empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras y distribuidoras de máquinas de tipo "A" y "B", "B" y "C" y "A", "B" y "C": 60.000,00 euros.
 - c) Empresas operadoras de máquinas recreativas de tipo "A" y empresas titulares de salones recreativos o de máquinas tipo "A": 3.000,00 euros.
 - d) Empresas operadoras de máquinas recreativas de tipo "B" y empresas titulares de salones de juego o de máquinas tipo "B": 30.000,00 euros. Estas empresas también podrán operar con máquinas de tipo "A".
 - e) Empresas operadoras de máquinas recreativas de tipo "C": 60.000,00 euros.
 - f) Empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo "A": 3.000,00 euros.
 - g) Empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo "B" y/o "C": 30.000,00 euros. Estas empresas también podrán prestar servicios técnicos de máquinas de tipo "A".
 - h) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: 30.000,00 euros.
2. Las Empresas titulares de salones recreativos o de juego, así como las empresas o entidades titulares de salas de bingo que se inscriban como empresas operadoras únicamente para la explotación de las máquinas de juego instaladas en sus locales, no estarán obligadas a constituir fianza por este último concepto, debiendo únicamente constituir la fianza por el número de máquinas que exploten.

Cuando la empresa propietaria del salón recreativo o de juego o de la sala de bingo quiera actuar también como empresa operadora en otros locales vendrá obligada a depositar la fianza correspondiente como empresa operadora.
3. Las fianzas constituidas para la inscripción de empresarios de salones recreativos o de empresarios de salones de juego habilitarán para la apertura y explotación de un salón recreativo o de juego, respectivamente.
4. Los titulares de salones recreativos o de juego, una vez inscritos en el Registro correspondiente, deberán prestar además las siguientes fianzas por cada salón adicional autorizado:



- Salones recreativos o de máquinas de tipo "A": 1.000,00 euros.
- Salones de juego o de máquinas de tipo "B": 10.000,00 euros.

Artículo 39. Fianzas adicionales.

1. Con independencia de las fianzas indicadas en el artículo anterior, las empresas operadoras que exploten máquinas de tipo "B" en establecimientos propios o ajenos vendrán obligadas a constituir una fianza adicional por un importe acorde con la siguiente escala:
 - Hasta 25 máquinas: 15.000,00 euros.
 - Hasta 50 máquinas: 30.000,00 euros.
 - Hasta 100 máquinas: 60.000,00 euros.
 - Hasta 300 máquinas: 180.000,00 euros.
 - Hasta 1.000 máquinas: 600.000,00 euros.
 - Más de 1.000 máquinas: 60.000,00 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.
2. Esta fianza se duplicará para el caso de máquinas de tipo "C" y se reducirá al 20 por 100 en el caso de máquinas de tipo "A".

TÍTULO V

LOCALES AUTORIZADOS PARA LA INSTALACIÓN DE MÁQUINAS

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES COMUNES

Artículo 40. Instalación de máquinas de tipo "A".

Las máquinas de tipo "A" podrán instalarse para su explotación comercial, en los términos y condiciones previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones que resulten de aplicación, en los siguientes locales:

- a) En bares, cafeterías, bares-restaurantes y establecimientos análogos.
- b) En los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, camping, parques de atracciones, recintos feriales o similares.
- c) En los salones recreativos, salones de juego, salas de bingo y casinos.

Artículo 41. Instalación de máquinas de tipo "B".

1. Las máquinas de tipo "B1" podrán instalarse para su explotación comercial, en los términos y condiciones previstos en el presente Reglamento y demás disposiciones que resulten de aplicación, en los siguientes locales:
 - a) En bares, cafeterías, bares-restaurantes y establecimientos análogos.
 - b) En los salones de juego, salas de bingo y casinos.



2. No podrán instalarse máquinas de tipo "B1" en los bares de estaciones de ferrocarril, aeropuertos, centros comerciales o similares cuando el local propiamente dedicado a bar no se encuentre cerrado y aislado del público de paso. Tampoco podrán instalarse en establecimientos temporales que se instalen en vías públicas o zonas de recreo. Asimismo en ningún caso podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas.
3. Las máquinas de tipo "B2" o especiales para salas de juego podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.
4. Las máquinas de tipo "B3" o especiales para bingo deberán instalarse en una sala anexa dentro de la sala de bingo, especialmente dedicada a estas máquinas para uso exclusivo de los jugadores de la citada sala, siendo obligatorio el acceso a estas máquinas a través del servicio de admisión.
5. Las máquinas de tipo "B" multipuesto podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos.

Artículo 42. Instalación de máquinas de tipo "C" o de azar.

Las máquinas de tipo "C" o de azar únicamente podrán ser instaladas en los casinos de juego a que se refiere el artículo 4.2 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, aprobado por Decreto 115/2000, de 16 de mayo, en las zonas especialmente acotadas a este fin.

Los locales donde se hallen legalmente instaladas estas máquinas se considerarán, a todos los efectos, como salas de juego de casino, debiendo contar con los mismos requisitos de entrada, registro y seguridad que el resto de las salas de esta naturaleza.

Artículo 43. Número máximo de máquinas susceptibles de instalación.

1. El número máximo de máquinas que pueden instalarse en cada tipo de establecimiento será el siguiente:
 - a) Tres máquinas de tipo "A" o "B1" en los establecimientos destinados a bares, cafeterías, bares-restaurantes y establecimientos análogos. En el caso de que se instalen tres máquinas, al menos una de ellas deberá ser necesariamente de tipo "A".
 - b) Seis máquinas de tipo "A" en los locales habilitados al efecto en centros hoteleros, camping, parques de atracciones, recintos feriales o similares.
 - c) El número máximo de máquinas de tipo "A", "B1" o "B2" será el autorizado en cada caso en salones recreativos o de juego, respectivamente, de acuerdo con lo indicado en el presente Reglamento.
 - d) En las salas de bingo el número de máquinas de tipo "B1" y "B2" será el indicado en el Reglamento del Juego del Bingo. El número máximo de máquinas de tipo "B3" que podrán instalarse en las salas anexas dentro de la sala de bingo, dependerá de las condiciones técnicas de seguridad exigible, y sin que en cualquier caso puedan exceder de 15 por sala, respetándose siempre el límite de una por cada tres metros cuadrados.
 - e) El autorizado en cada caso para casinos de juego.



2. Cada máquina de tipo "B" o "C" multipuesto será considerada, a efectos de lo que dispone este artículo, tantas máquinas como personas puedan utilizarlas simultáneamente, siempre que el juego de cada una de ellas sea independiente del usado por los otros jugadores.

CAPÍTULO II

ESTABLECIMIENTOS HOSTELEROS DEDICADOS A BARES Y CAFETERÍAS O SIMILARES

Artículo 44. Solicitud de autorización de instalación.

Para poder explotar máquinas de juego en los establecimientos de hostelería indicados en el apartado 1.a) del artículo anterior, el titular deberá solicitar la oportuna autorización, acompañando los siguientes documentos:

- a) Licencia municipal de apertura del establecimiento.
- b) Plano del local y de su situación.
- c) Declaración de no estar incluido en los casos del artículo 41.2 del presente Reglamento, que estará sometida a comprobación administrativa.
- d) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal.

Artículo 45. Autorización de instalación.

La autorización tendrá una validez de cinco años, renovable, previa solicitud, por periodos iguales y será expedida en documento normalizado. Deberá encontrarse permanentemente expuesta en el local autorizado, en lugar visible y accesible para su comprobación por los agentes de la autoridad. Podrá ser revocada por falta de mantenimiento de los requisitos o presupuestos por los que fue autorizada o como consecuencia de un expediente sancionador.

CAPÍTULO III

SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO

Artículo 46. Definición y clases.

1. Son salones los establecimientos específicamente destinados a la explotación de máquinas recreativas de tipo "A" y "B".
2. A efectos de su régimen jurídico los salones se ajustarán a la siguiente clasificación, de conformidad con el tipo de máquinas instaladas en los mismos:
 - a) Salones recreativos o de máquinas de tipo "A". Son aquellos de mero entretenimiento o recreo, que se dedican a la explotación de máquinas recreativas o de tipo "A". Dichos salones en ningún caso podrán tener instaladas máquinas de tipo "B".
 - b) Salones de juego o de máquinas de tipo "B". Son los habilitados para explotar máquinas de tipo "B1" y "B2", sin perjuicio de que puedan tener también en explotación máquinas de tipo "A".
3. Los locales destinados a salones de tipo "A" y "B" deberán cumplir los requisitos establecidos en los artículos 47 y siguientes de este Capítulo.

**Artículo 47. Consulta previa de viabilidad.**

1. Cualquier persona física o jurídica interesada en la explotación de un salón recreativo o de juego podrá formular consulta previa de viabilidad ante la Consejería competente en materia de juego sobre la posibilidad de obtener autorización para su funcionamiento.

Para obtener dicha información deberá acompañar:

- a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal o del pasaporte de la persona física interesada o del representante legal de la persona jurídica.
 - b) Plano de situación del local.
 - c) Planos de estado actual y reformado del local.
 - d) Memoria descriptiva suscrita por técnico competente, visada por su Colegio Profesional, confirmando expresamente el cumplimiento de todos y cada uno de los requisitos exigidos en el artículo 48, o la posibilidad de que el local cumpla dichos requisitos una vez realizadas las oportunas obras de adaptación.
2. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, en el plazo máximo de seis meses, contestará sobre la posibilidad de autorización del salón, formulando los reparos que, en su caso, fueran procedentes.
 3. En ningún caso la información emitida implicará la concesión de autorización administrativa para la apertura y funcionamiento del salón objeto de consulta, ni vinculará la decisión que deba adoptarse por el órgano competente en el procedimiento de autorización.

Artículo 48. Autorización y renovación.

1. La autorización para el funcionamiento de salones recreativos o de juego se solicitará a la Consejería competente en materia de juego por empresa inscrita en la Sección Cuarta del Registro de Empresas de Máquinas de Juego, debiendo reunir los requisitos establecidos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, indicando además:
 - a) Tipo de salón del que se solicita la autorización.
 - b) Localización del salón.
 - c) Superficie y accesos. Dicha superficie no podrá ser inferior a 50 metros cuadrados útiles para los salones recreativos y de 125 metros cuadrados útiles para los salones de juego, destinados exclusivamente a la instalación de máquinas recreativas, sin incluir, por lo tanto, la superficie destinada a oficinas, servicios, almacén o aseos y cafetería.
 - d) Altura. Mínima de 2,80 metros. Excepcionalmente se admitirá la reducción hasta un mínimo de 2,50 metros en determinados puntos de la sala de juego en sentido estricto, siempre que los mismos no superen el 50 por 100 de la superficie de la misma. En los demás espacios del local de acceso público, tales como aseos, etc., la altura no podrá ser inferior a 2,50 y 2,30 metros con arreglo a los criterios anteriores.
2. A dicho escrito de solicitud se acompañará:
 - a) Fotocopia de la inscripción del solicitante en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.



- b) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local que podrá estar sometida a la condición suspensiva de la posible autorización del local.
- c) Licencia municipal de apertura o certificación municipal acreditativa tanto de su solicitud como de que la misma no ha sido denegada o archivada por el Ayuntamiento correspondiente.
- d) Plano de situación del local donde se localiza el salón.
- e) Plano de planta del local en escala no superior a 1/100.
- f) Planos de sección y fachada.
- g) Plano de electricidad, con indicación de los puntos de luz de la sala, así como de las luces de señalización y emergencia.
- h) Plano de ventilación.
- i) Plano indicativo de las medidas de seguridad.
- j) Memoria descriptiva del local, en la que deberá constar el estado general del mismo, superficie total del establecimiento, altura del mismo, aforo que se solicita teniendo en cuenta la capacidad útil de la sala, situación de las puertas ordinarias y de emergencia, medidas de seguridad activas y pasivas, situación de las máquinas instaladas, ubicación y dotación de los aseos, servicio de bar, en su caso, e instalaciones complementarias.
- k) Certificación acreditativa de la seguridad y solidez del local.
- l) Certificación de que respecto a las condiciones de los materiales, vías de evacuación, señalizaciones, protección contra incendios, instalaciones eléctricas y demás condiciones de seguridad se cumple lo dispuesto para este tipo de locales en la normativa vigente.

Los documentos indicados en los apartados d) a l) deberán ser suscritos por técnico competente y visados por el Colegio Profesional respectivo.

Si se ha solicitado consulta previa de viabilidad no será preciso acompañar los documentos que se aportaron para la misma.

3. Si la documentación presentada fuera incompleta o defectuosa se requerirá al solicitante para que, en un plazo de diez días, subsane las deficiencias.
4. Una vez presentada la documentación se ordenará la inspección del local pudiendo, en su caso, requerirse las modificaciones que se estimen oportunas.
5. Constatado el cumplimiento de todos los requisitos se resolverá sobre la autorización solicitada. La autorización tendrá una validez de ocho años, renovable por periodos sucesivos de igual duración. La renovación deberá solicitarse con al menos un mes de antelación a la fecha de caducidad. La finalización de la vigencia de la autorización sin que se haya solicitado su renovación en el plazo previsto al efecto, determinará su caducidad, que será declarada de oficio por la Consejería competente en materia de juego.
6. La solicitud se entenderá desestimada por silencio administrativo una vez transcurridos seis meses desde la fecha de su presentación.

**Artículo 49. Número de máquinas y aforo.**

1. El número de máquinas que se pueden instalar en este tipo de establecimiento se fija en una máquina por cada tres metros cuadrados de la superficie destinada exclusivamente a la instalación de máquinas. Se dispondrán de forma que la separación entre los laterales de las máquinas o de éstas con cualquier tabique o elemento mobiliario sea como mínimo de 0,50 metros respecto del lado donde se encuentre la documentación de la máquina. Deberán respetarse los pasillos de circulación que en todo caso deberán tener un ancho mínimo de 1,50 metros en los salones inferiores a 100 metros cuadrados y de 2,00 metros en los de superficie mayor. En cualquier caso, en los salones de juego el número mínimo de máquinas de tipo "B" será de 8.
2. El aforo del local se establecerá de forma que descontando la superficie ocupada por el máximo de máquinas autorizadas en cada caso, resulte una ocupación punta sobre la superficie residual de una persona por metro cuadrado.

Artículo 50. Horario.

El horario de funcionamiento será el que para este tipo de establecimientos esté regulado en cada momento por el órgano competente de la Junta de Extremadura.

Artículo 51. Modificaciones de la autorización de funcionamiento.

1. Sin perjuicio de la obtención de las licencias municipales que correspondan en cada caso, requerirán autorización previa de la Consejería competente en materia de juego, las modificaciones de la autorización de funcionamiento que impliquen alguna de las siguientes circunstancias:
 - a) Autorización de otros juegos.
 - b) Ampliación o disminución de la superficie del salón.
 - c) Modificaciones de las condiciones técnicas de seguridad.
 - d) Modificación de la distribución interna del salón que precise de obras y demoliciones.
 - e) Modificación de alguna de las instalaciones fijas.
 - f) Cambio de la situación de las puertas de salida o recorridos de evacuación, si impliquen disminución de las condiciones técnicas de seguridad.
 - g) Cambios en la distribución interna de las máquinas o en el mobiliario de otros juegos, si afectasen a las vías de evacuación.
 - h) Incremento del aforo, del número de máquinas autorizadas, o del número o tipo de aparatos y mobiliarios de otros juegos.
 - i) Variación de la ubicación de las dependencias de control.



2. Sin perjuicio de la obtención de las preceptivas licencias municipales que correspondan a cada caso, no requerirán autorización las modificaciones siguientes de la autorización de funcionamiento:
 - a) Obras de simple decoración o sustitución de puertas y carpinterías por otras que sigan cumpliendo los requisitos de la normativa aplicable a estos establecimientos de juego.
 - b) La sustitución de materiales o extintores por otros de idéntica o superior eficacia ante su reacción al fuego.
 - c) El cierre temporal de la actividad por menos de tres meses, que en todo caso deberá ser comunicado, con carácter previo para su conocimiento, a la Consejería competente en materia de juego.
 - d) Las modificaciones que se realicen para la adecuación de los establecimientos a las medidas correctoras que deban adoptarse en cumplimiento de las resoluciones del órgano de la Administración competente.
3. Las modificaciones reguladas en el apartado 1 del presente artículo seguirán el mismo procedimiento establecido en el artículo 48 de este Reglamento para las autorizaciones de instalación, aunque con las siguientes particularidades:
 - a) La documentación que debe acompañar a la solicitud de modificación se limitará a la descripción de la misma, aportándose, en su caso, memoria sucinta, planos y documentación acreditativa suscrita, cuando proceda, por profesional técnico competente. En tales supuestos, el proyecto deberá estar visado por el Colegio Oficial correspondiente.
 - b) En general, no deberá aportarse documentación o datos de aquellos aspectos no afectados por la modificación o que ya consten en el expediente administrativo.

Artículo 52. Transmisión de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento de los salones recreativos y de los salones de juego sólo podrá transmitirse a otra empresa de juego debidamente inscrita en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, previa autorización otorgada por la Consejería competente en materia de juego.
2. La solicitud de autorización de transmisión, que deberá estar suscrita por las personas que ostenten la representación legal de las empresas transmitente y adquirente, deberá presentarse dentro del mes siguiente a la fecha del negocio jurídico, debiéndose indicar, al menos, los siguientes datos:
 - a) Identificación del salón y de la empresa de juego titular transmitente indicándose el número de inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
 - b) Identificación de la empresa de juego adquirente, indicándose en su caso el número de inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
3. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación y demás antecedentes, dictará y notificará la correspondiente resolución sobre la solicitud en el plazo máximo de seis meses. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la



correspondiente resolución, se entenderá desestimada la solicitud. En caso de ser otorgada la eficacia de la autorización, se condicionará a la presentación en el plazo máximo de quince días de la siguiente documentación:

- a) Copia autenticada del documento o título acreditativo de la transmisión del salón.
- b) Documento acreditativo de la constitución de la fianza, en su caso, por la nueva empresa titular del salón.
- c) Certificación expedida por la Consejería competente en materia de Hacienda de encontrarse al corriente de pago de las tasas fiscales tanto la empresa transmitente como la adquirente.

Artículo 53. Autorización de otros juegos.

1. La instalación en los salones de otros juegos se ajustará a las siguientes condiciones:
 - a) Que se prevea en la resolución por la que se otorgue la autorización de funcionamiento, el número y clase de dichos juegos.
 - b) Que la colocación del mobiliario destinado a estos juegos se ajuste a los mismos criterios especificados en el artículo 49 para la colocación de las máquinas.
2. La solicitud de autorización de otros juegos se tramitará de conformidad con los procedimientos establecidos para cada uno de ellos en su correspondiente reglamentación específica.

Artículo 54. Dependencias de control.

1. En todos los salones existirá una dependencia o espacio diferenciado destinado a control del establecimiento. En los salones de juego, dicha dependencia estará situada, a efectos de controlar el acceso a los mismos, en las zonas próximas a la puerta o puertas principales del establecimiento.
2. En todos los salones permanecerá durante el horario de funcionamiento de la actividad al menos una persona encargada del control de la misma y de los siguientes aspectos:
 - a) Impedir el acceso de menores de edad a los salones de juego, pudiendo exigir la identificación de cuantos usuarios acudan al establecimiento.
 - b) Impedir que el número de personas que se encuentren en todo momento en el establecimiento rebase el aforo autorizado.
 - c) Prestar la colaboración requerida por la inspección del juego o por los demás agentes que tengan encomendadas funciones de control e inspección en esta materia.
 - d) Velar por el cumplimiento de la normativa aplicable en materia de admisión de las personas a los establecimientos públicos.

Artículo 55. Régimen de los salones recreativos o de máquinas de tipo "A".

1. En los salones recreativos únicamente podrán instalarse máquinas automáticas expendedoras de tipo "A2" de bebidas no alcohólicas, quedando prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebidas alcohólicas.



2. En la fachada de los salones podrá instalarse un indicador o rótulo con el nombre del establecimiento y la expresión "Salón recreativo".
3. Los titulares de la autorización podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local en la forma prevista en la normativa aplicable.

Artículo 56. Régimen de los salones de juego o de máquinas de tipo "B".

1. En la entrada del salón deberá existir un letrero indicativo de la prohibición de acceso a los menores de edad, con la siguiente inscripción "ESTÁ PROHIBIDO EL ACCESO A LOS MENORES DE EDAD".
2. En la fachada de los salones podrá instalarse un indicador o rótulo con el nombre del establecimiento y la expresión "Salón de juego".
3. Los titulares de la autorización podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local en la forma prevista en la normativa aplicable.
4. Podrá instalarse un servicio de bar o cafetería cuando para ello se obtenga la oportuna licencia, siempre que se configure como un servicio exclusivo para los jugadores.

Artículo 57. Extinción de la autorización de funcionamiento.

1. La autorización de funcionamiento podrá extinguirse en los casos que se relacionan seguidamente:
 - a) Cancelación de la inscripción de la empresa de juego titular en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
 - b) Por voluntad de la empresa de juego titular de la autorización manifestada por escrito dirigido a la Consejería competente en materia de juego.
 - c) Por sanción consistente en la revocación de la autorización de funcionamiento.
 - d) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes de autorización, modificación o transmisión.
 - e) Por la transmisión de la autorización de funcionamiento sin la autorización previa prevista en el artículo 52 del presente Reglamento.
 - f) Por la realización de modificaciones previstas en el artículo 51 del presente Reglamento, sin haber obtenido la autorización previa.
 - g) Por la pérdida de la disponibilidad del establecimiento.
 - h) Por el cierre efectivo del salón durante más de un año, acreditado mediante informe evacuado por el Ayuntamiento o por cualquier otro método de prueba admitido en derecho.
 - i) Por la dedicación del salón a una actividad empresarial distinta.
 - j) Por caducidad o revocación de la licencia municipal de apertura.



2. Dependiendo de la causa que motive la extinción de la autorización de funcionamiento, el procedimiento podrá iniciarse de oficio o a instancia de parte. Corresponderá declarar la extinción de la autorización de funcionamiento a la Consejería competente en materia de juego, previo procedimiento iniciado al efecto en el que se garantizará la audiencia de la empresa de juego titular.

TÍTULO VI RÉGIMEN DE INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN

CAPÍTULO I IDENTIFICACIÓN DE LAS MÁQUINAS

Artículo 58. Marcas de fábrica.

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma legible, indeleble y abreviada, en los lugares a que se refiere el siguiente apartado, un código con los datos siguientes:
 - a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de esta Comunidad Autónoma.
 - b) Número del modelo que le corresponda en el Registro de Modelos de esta Comunidad Autónoma.
 - c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberá ser correlativo.
 - d) Marca "CE" de conformidad, acreditativa de que la máquina satisface todas las Directivas de aplicación.
2. Dicho código representativo de las marcas de fábrica deberá ir grabado:
 - a) En el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina.
 - b) En la tapa metálica que forma el frontal de la máquina.
 - c) En los vidrios o plásticos serigrafiados que forman el frontal de la máquina.
 - d) En el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.
 - e) En la placa de identidad de la máquina.
3. Los circuitos integrados que almacenan el programa de juego o memoria deberán contar con mecanismos protectores que garanticen su integridad.

Artículo 59. Certificación de fabricante y guía de circulación.

1. El certificado del fabricante es el documento que, emitido por los fabricantes o importadores debidamente inscritos en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, sirve para obtener de la Consejería competente en materia de juego la correspondiente guía de circulación individualizada.



2. La guía de circulación es el documento oficial que ampara, en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura, la legalidad individualizada de la máquina a los efectos de su identidad con el modelo homologado e inscrito, la titularidad de la misma y las distintas vicisitudes que sobre ésta pudieran producirse durante su explotación.
3. En la guía de circulación deberán constar reflejados, sin raspaduras ni tachaduras, los siguientes datos:
 - a) Número de la guía de circulación.
 - b) Nombre y número de identificación fiscal del fabricante o importador.
 - c) Código de inscripción del fabricante o importador de la máquina en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
 - d) Nombre del modelo de la máquina y código de inscripción del mismo en el Registro de Modelos.
 - e) Tipo de máquina, serie y número.
 - f) Fecha de fabricación.
 - g) Nombre o denominación social, número de identificación fiscal o del Documento Nacional de Identidad, en su caso, y código de inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la empresa operadora.
4. La guía de circulación de las máquinas de tipo "B" y "C" tendrá una validez de cuatro años, contados a partir del 31 de diciembre del año de su expedición. Podrá renovarse por periodos sucesivos de cuatro años, previa solicitud de la empresa operadora dentro del último trimestre del año de validez. Terminada la vigencia sin que se haya renovado procederá la baja definitiva de la máquina para su explotación.
5. La guía de circulación de las máquinas de tipo "A" tendrá una validez indefinida a partir de la fecha de su expedición.

CAPÍTULO II

AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN

Artículo 60. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación es la autorización administrativa otorgada por la Consejería competente en materia de juego, que habilita la explotación de una máquina concreta de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en este Reglamento y satisfecha la tasa fiscal para las máquinas de tipo "B" o "C", y la tasa administrativa para las máquinas de tipo "A".
2. La autorización de explotación se documentará en la guía de circulación de la máquina mediante diligencia oficial en la que figurará su número y periodo de validez.
3. La autorización de explotación corresponderá otorgarla a la Consejería competente en materia de juego, será única y exclusiva para cada máquina. La explotación de máquinas



recreativas o de juego solamente podrá efectuarse por las empresas operadoras debidamente autorizadas y previamente inscritas en el Registro previsto en este Reglamento.

4. La autorización de explotación se entenderá otorgada para las máquinas de tipo "A" con la expedición de la correspondiente guía de circulación.
5. La autorización de explotación es previa, pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas de tipo "B" o "C" en los establecimientos autorizados. Será necesaria, además, la diligencia del boletín de situación a que se refiere el artículo siguiente.
6. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación y demás antecedentes, dictará la resolución sobre la solicitud en el plazo máximo de seis meses. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la correspondiente resolución, se entenderá desestimada la solicitud.

Artículo 61. Boletín de situación.

1. El boletín de situación es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de una concreta máquina de tipo "B" o "C" debidamente autorizada y documentada, en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de estas máquinas.
2. El boletín de situación se presentará en el correspondiente modelo normalizado, diligenciándose por la Consejería competente en materia de juego.
3. El boletín de situación tendrá una validez de cuatro años más la fracción restante hasta la fecha del devengo de la tasa de juego. Podrá renovarse por igual plazo, previa solicitud conjunta de la Empresa Operadora y del titular del establecimiento, durante el último año de vigencia del documento.
4. El boletín de situación se suscribirá conjuntamente por la empresa operadora y por el titular del establecimiento donde la máquina se vaya a instalar. La firma del titular del establecimiento deberá acreditarse mediante firma reconocida ante funcionario público.
5. No se admitirán aquellos boletines en los que haya transcurrido más de tres meses desde que tuvo lugar el reconocimiento de firma del titular del establecimiento hasta el momento en que pretende diligenciarse dicha documentación en la Consejería competente en materia de juego.
6. La validez del boletín de situación podrá cancelarse por mutuo acuerdo, debidamente acreditado, del titular del negocio desarrollado en el local y de la empresa operadora titular de la máquina en él instalada.

Artículo 62. Régimen de explotación.

1. Las máquinas de tipo "B" instaladas en un establecimiento concreto deberán pertenecer a la misma empresa operadora y solamente podrán ser sustituidas por máquinas de la misma empresa. Las máquinas de tipo "A" instaladas en un establecimiento deberán pertenecer, asimismo, a una sola empresa operadora.
2. Las máquinas instaladas en un local debidamente autorizado no podrán ser retiradas ni sustituidas sin consentimiento escrito del titular del establecimiento salvo en los casos de averías, comiso y alteraciones de la máquina.



3. Si el titular del establecimiento decidiera unilateralmente rescindir el boletín de situación no podrá instalar una nueva máquina en el local hasta la finalización del plazo de validez del mismo. De igual forma las empresas operadoras deberán mantener las máquinas instaladas por las que se les han concedido las autorizaciones oportunas en el local para el cual se le ha expedido el boletín de situación, no pudiendo retirarlas unilateralmente dentro del plazo de validez del mismo.

La empresa operadora titular de las máquinas objeto de la interrupción unilateral de la explotación por parte del titular del establecimiento podrá, no obstante, instalarlas en otros sin que ello suponga renuncia alguna de derechos respecto del establecimiento donde se produjo la interrupción, salvo que por parte de la empresa operadora se renuncie expresamente a los mismos o se den las circunstancias previstas en el apartado siguiente.

4. Los cambios de titularidad del local donde se encuentre instalada una máquina conllevarán la subrogación del nuevo titular del establecimiento en el lugar que ocupaba el antiguo titular del mismo, debiendo respetarse la validez del boletín de situación de la empresa operadora que tuviese la máquina en explotación en el local, salvo que se produjese el cierre ininterrumpido del establecimiento durante más de un año, acreditado mediante certificación expedida al efecto por el órgano competente del Ayuntamiento. Se expedirá un nuevo Documento Único donde se recoja el nombre del nuevo titular.

El nuevo titular podrá denunciar la validez del boletín de situación ante la Consejería competente en materia de juego quedando, en este caso, subrogado por un año, más la fracción restante hasta la fecha del devengo de la tasa fiscal del juego, a partir de la fecha de la denuncia.

Artículo 63. Documento Único.

1. El cumplimiento de las obligaciones administrativas y fiscales de los poseedores de máquinas de juego de tipo "B" y "C" se acreditará, exclusivamente, por medio del Documento Único aprobado mediante Orden de la Consejería competente en materia de Hacienda. Se expedirá en relación con todas las máquinas autorizadas a 1 de enero de cada año natural, previa solicitud de la empresa operadora.
2. El Documento Único acreditará que la máquina es de modelo homologado por la Junta de Extremadura o por otra Administración convalidado por la misma, que la empresa operadora está autorizada para explotarla y que está autorizada la explotación de la máquina en el local donde la misma está instalada.
3. El Documento Único sustituirá, en su incorporación a la máquina, a los documentos de pago de las tasas de juego, la autorización de explotación de la misma y los boletines de situación.
4. En los casos de modificación de las circunstancias existentes en el momento de conceder el Documento Único para una máquina concreta durante el año correspondiente se emitirá un nuevo Documento Único debidamente diligenciado que sustituya al anterior.
5. De igual modo se procederá cuando se acredite la sustitución de una máquina por otra en virtud de canje, siempre que la nueva máquina sustituya en el mismo periodo anual y dentro del mismo ámbito territorial a otra del mismo tipo y modalidad de juego que, a estos efectos haya sido dada de baja definitivamente.

**Artículo 64. Canje de máquinas.**

1. La empresa operadora podrá solicitar simultáneamente la autorización de explotación para una máquina de tipo "B" o "C" de nueva autorización y la baja de la autorización de explotación de otra máquina de las mismas características, ya autorizada, para su sustitución a efectos fiscales, debiendo estar en posesión de la siguiente documentación:
 - a) Guía de circulación de la máquina que se da de alta y de la que se da de baja.
 - b) Certificado del fabricante de la máquina que se da de alta.
 - c) Placa de identidad de la máquina que causa baja.
 - d) Declaración de inutilización de la máquina cuya baja se solicita.
 - e) Boletines de situación de la máquina que se da de alta y de la que se da de baja.
 - f) Documento Único del trimestre vigente.
2. Solamente se procederá al canje de máquinas que, a 1 de enero del año en que se pretende el mismo, estuviesen de alta en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
3. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación y demás antecedentes, dictará la resolución sobre la solicitud en el plazo máximo de seis meses. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la correspondiente resolución, se entenderá desestimada la solicitud.

Artículo 65. Traslado de máquinas desde otras Comunidades Autónomas.

1. Cuando se pretenda explotar en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura máquinas recreativas y de azar ya explotadas fuera del territorio extremeño, las mismas deberán ser objeto de autorización de explotación por la Consejería competente en materia de juego siempre que reúnan todos y cada uno de los requisitos y condiciones previstas en este Reglamento.
2. Como presupuesto previo de la solicitud de autorización, la empresa de juego titular de dichas máquinas deberá estar inscrita en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
3. En cualquier caso, sólo procederá el otorgamiento de la autorización de explotación de las máquinas procedentes de otras Comunidades Autónomas cuando concurren las siguientes condiciones y requisitos:
 - a) Que la solicitud se haya presentado en el órgano correspondiente dentro del mes de diciembre de cada año.
 - b) Que el modelo de máquina se encuentre homologado en la Comunidad Autónoma de Extremadura e inscrito en el Registro de Modelos.

Artículo 66. Transmisión de máquinas.

1. La transmisión de la titularidad de máquinas recreativas y de azar, con la autorización de explotación, sólo podrá llevarse a cabo entre empresas inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego. Se hará constar mediante diligencia incorporada a la guía de circulación y previa solicitud acompañada del título que acredite dicha transmisión. No se



autorizará la transmisión de la titularidad de máquinas con deudas pendientes por la tasa fiscal sobre el juego.

2. La Consejería competente en materia de juego, a la vista de la documentación y demás antecedentes, dictará la resolución sobre la solicitud en el plazo máximo de seis meses. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiese dictado la correspondiente resolución, se entenderá desestimada la solicitud.

Artículo 67. Extinción y revocación de las autorizaciones de explotación y de los boletines de situación.

1. Las autorizaciones de explotación y la vigencia de los boletines de situación se extinguirán por el vencimiento de los plazos fijados.
2. Se revocarán la autorización de explotación y el boletín de situación y deberá cesar, en consecuencia, la explotación de la máquina en los casos siguientes:
 - a) Cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego, salvo que se transfieran las máquinas a otra empresa dada de alta en el Registro para la continuidad de la explotación.
 - b) Sanción, de acuerdo con la normativa vigente.
 - c) Comprobación de falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en las solicitudes, su transmisión o modificación o en la documentación aportada, así como la instalación de máquinas en establecimientos en los que no es factible su instalación.
 - d) Cancelación de la inscripción del modelo al que corresponde la máquina.
3. En el procedimiento de revocación se dará audiencia a la empresa titular de la autorización de explotación y a cuantos puedan tener interés en el mismo.

CAPÍTULO III
DOCUMENTACIÓN

Artículo 68. Documentación incorporada a la máquina.

1. Sin perjuicio de lo establecido en el presente Reglamento respecto a las marcas de fábrica y avisos, las máquinas que se encuentren instaladas y en explotación deberán tener incorporado, en un lugar perfectamente visible, la siguiente documentación:
 - a) Para las máquinas de tipo "A", la guía de circulación.
 - b) Para las máquinas de tipo "B" y "C", el Documento Único del trimestre vigente una vez abonado.
2. La incorporación de la documentación indicada se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral y cualquier otro obstáculo permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

**Artículo 69. Documentación en poder de la empresa operadora.**

La empresa operadora deberá tener en su domicilio o sede social en todo momento y exhibir a petición de los agentes de la autoridad la siguiente documentación:

- a) Relación y guías de circulación de todas las máquinas que explote.
- b) Relación de los locales donde estén situadas y en explotación todas y cada una de las máquinas que explote.
- c) Título acreditativo de su inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
- d) Documentos Únicos correspondientes a todas las máquinas explotadas por la empresa operadora.

Artículo 70. Documentación que debe obrar en el local.

En todo momento deberán hallarse en el local donde estén instaladas y en explotación las máquinas:

- a) La autorización de instalación para bares o similares, y la autorización de funcionamiento en el caso de salones recreativos y de juego o salas de bingo, que deberán situarse en lugar visible del local, accesible para su comprobación por los agentes de la autoridad.
- b) Un ejemplar de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, o Ley que la sustituya, así como el presente Reglamento.

Artículo 71. Prohibiciones de uso.

1. A los operadores de las máquinas, al titular del establecimiento y al personal vinculado al mismo les estará prohibido:
 - a) Usar las máquinas de los tipos "B" y "C" en calidad de jugadores.
 - b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.
 - c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.
2. Los titulares de los establecimientos o sus responsables podrán impedir el uso o acceso a aquellas personas que maltraten las máquinas en su manejo. Igualmente deberán hacer figurar en lugar visible en los locales donde se encuentren instaladas las máquinas de tipo "B", un rótulo indicando la prohibición del uso de estas máquinas a los menores de 18 años.

TÍTULO VII
RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I
INFRACCIONES

Artículo 72. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas como tales en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, y especificadas en este Reglamento.



2. Las infracciones administrativas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 73. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y, especialmente, las siguientes:

1. Fabricación y comercialización.

- a) La importación, fabricación, comercialización, distribución o venta en cualquier forma de máquinas o sistemas de interconexión de las mismas que no hayan sido homologados e inscritas en el Registro de Modelos o que se correspondan con modelos cuya inscripción en el citado Registro hubiese sido cancelada.
- b) La importación, fabricación, comercialización, distribución o venta de máquinas o sistemas de interconexión de las mismas por personas distintas de las reglamentariamente autorizadas e inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego.
- c) La importación, fabricación, comercialización, distribución o venta de máquinas o sistemas de interconexión de las mismas, así como la emisión del certificado de fabricante indicado en el artículo 59 con datos falsos o duplicados.
- d) La alteración o modificación total o parcial de los elementos del juego, así como de las máquinas de juego y sistemas de interconexión de las mismas.

2. Instalación y explotación.

- a) La instalación o explotación de máquinas clandestinas o ilegales.
- b) La instalación o explotación de máquinas por personas o entidades no autorizadas ni inscritas en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego o distintas de las autorizadas, o en locales no autorizados.
- c) La instalación o explotación de máquinas que carezcan de la correspondiente documentación indicada en este Reglamento, así como de las marcas de fábrica de las mismas o que carezcan de las correspondientes autorizaciones.
- d) La interconexión de máquinas sin la correspondiente autorización.
- e) El impago total o parcial de los premios obtenidos por los usuarios de las máquinas de juego, así como la alteración, de cualquier forma, de los porcentajes de devolución y premio máximo autorizado.
- f) La transmisión sin autorización de máquinas entre empresas operadoras.

3. Funcionamiento.

- a) El funcionamiento de los locales o establecimientos sin las correspondientes autorizaciones o la instalación de máquinas en establecimientos que no han solicitado la oportuna autorización.
- b) Permitir la instalación, por parte de los titulares de la actividad del local o establecimiento, de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos en este Reglamento o la instalación en número mayor al autorizado.



- c) No impedir el uso de las máquinas recreativas con premio o de azar a los menores de edad, o permitir la entrada de los mismos a los salones de juego o de máquinas de tipo "B" por los titulares de la explotación de los locales donde se encuentren instaladas.
- d) La negativa a exhibir a los agentes competentes de la autoridad, tanto por parte de la empresa operadora como del titular de la actividad del local o establecimiento en que estuviesen instaladas, la documentación exigida por este Reglamento, así como la negativa por parte de la empresa operadora a abrir las máquinas para la comprobación de los requisitos exigidos por el presente Reglamento.
- e) Utilizar las máquinas recreativas de tipo "A" como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar.

4. Otras infracciones muy graves.

- a) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.
- b) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.
- c) Otorgar préstamos o permitir que se otorguen por terceros a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos.
- d) La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores y apostantes.
- e) La participación como jugadores del personal empleado en un local donde se desarrollen actividades de juego respecto de ese mismo local.
- f) La admisión de más jugadores de los autorizados como aforo del local.
- g) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de las personas.
- h) La comisión de tres faltas graves en un periodo de doce meses.

Artículo 74. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura y, especialmente, las siguientes:

1. Instalación y explotación.

- a) El cambio de instalación de las máquinas entre locales autorizados para su instalación y explotación sin la preceptiva autorización.
- b) Carecer el establecimiento de la documentación exigida que debe conservarse en el local o la máquina carecer de la documentación que debe estar incorporada a la misma de la forma establecida.
- c) La explotación de máquinas de tipo "B" sin haber abonado la tasa fiscal sobre el juego correspondiente al trimestre vigente en ese momento.



- d) La negligencia en la corrección de las causas que provoquen en las máquinas una inadecuada práctica del juego, vulnerando los requisitos o límites establecidos en este Reglamento, siempre que no constituyan infracción muy grave.
- e) La explotación de máquinas sin la correspondiente documentación indicada en el artículo 68.1 de este Reglamento.

2. Funcionamiento.

- a) El incumplimiento por la empresa operadora de conservar en su poder la documentación señalada en el artículo 69 de este Reglamento.
- b) La falta de comunicación por la empresa operadora de las variaciones producidas en los datos contenidos en su autorización administrativa y, en su caso, el funcionamiento sin la autorización de tales variaciones.

3. Otras infracciones graves.

- a) Efectuar publicidad de los juegos de azar o de los establecimientos en los que éstos se practiquen al margen de lo dispuesto en el artículo 5 o sin la debida autorización o más allá de los límites fijados en la misma.
- b) No estar al corriente del cumplimiento de las obligaciones formales previstas en la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, y en este Reglamento.
- c) El fomento y la práctica de juegos y apuestas al margen de las normas establecidas en las autorizaciones concedidas.
- d) La comisión de tres infracciones leves en un periodo de doce meses.

Artículo 75. Infracciones leves.

Son infracciones leves las contravenciones a la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, y a este Reglamento, que no estén tipificadas como infracciones graves o muy graves. En general aquellas que no produzcan perjuicios a terceros ni beneficios al infractor o a personas relacionadas con éste, ni redunden en perjuicio de la Hacienda Pública de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En especial son infracciones leves:

- a) La falta de incorporación a la máquina de la tasa fiscal sobre el juego o Documento Único del trimestre vigente, siempre que el mismo esté debidamente abonado en tiempo y forma.
- b) No exhibir en los locales o establecimientos públicos donde se exploten máquinas recreativas los documentos indicados en el artículo 70 de este Reglamento, siempre que el titular esté en posesión de los mismos.
- c) Colocar la documentación que debe llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad o sin cumplir lo dispuesto en el artículo 68.2 de este Reglamento.

Artículo 76. Infracciones relativas a máquinas de tipo "A".

Sin perjuicio de la inclusión a todos los efectos de las máquinas de tipo "A" en este Reglamento, las infracciones que con ellas se puedan cometer, salvo las referentes a su



transformación fraudulenta en máquinas de otro tipo, a su utilización como motivo o instrumento para la realización de apuestas o juegos de azar y al número máximo de máquinas por local, serán sancionadas de acuerdo con criterios que tengan en cuenta la menor trascendencia social de aquéllas.

Artículo 77. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, y de las especificadas en este Reglamento las personas y entidades a las que se refiere el artículo 34 de la citada Ley.
2. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables a la empresa operadora titular de la misma y al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentra instalada, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.
3. Las infracciones derivadas de las condiciones de los locales serán imputables al titular de las actividades en ellos desarrolladas.

Artículo 78. Infracciones cometidas por los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes en los locales donde haya elementos de juego las tipificadas en el artículo 35 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.
2. Estas infracciones podrán ser graves o leves atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y daños producidos.

CAPÍTULO II

SANCIONES

Artículo 79. Tipos de sanciones y graduación.

1. La comisión de infracciones tipificadas en el Capítulo anterior determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo establecido en la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura, y en este Reglamento.
2. Las sanciones se clasifican en principales y accesorias.
3. Las sanciones señaladas como principales se podrán imponer conjunta o alternativamente, graduándose su acumulación y extensión atendiendo a las circunstancias personales del infractor, a la reiteración de los hechos, la trascendencia económica y a la alarma social de los hechos sancionables.
4. En los casos por falta grave del artículo 78 se podrá acordar la inclusión en el Registro de Limitaciones de Acceso previsto en el artículo 26 de la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura.

Artículo 80. Sanciones principales.

Son sanciones principales las siguientes:

- 1) Por infracciones muy graves.



- a) Multa de hasta 601.012,20 euros.
 - b) Multa del doble al quíntuple de las ganancias obtenidas irregularmente.
 - c) Suspensión de las autorizaciones concedidas por un plazo de hasta cinco años y prohibición de obtener otras nuevas en igual plazo.
 - d) Suspensión de la validez de los documentos profesionales por el mismo plazo y limitaciones previstas en la norma anterior.
 - e) Suspensión de la autorización de empresa operadora de máquinas recreativas o de juego, así como de las demás empresas indicadas en el artículo 31 de este Reglamento por idéntico término y condiciones anteriores.
 - f) Inhabilitación de la empresa, su director, gerentes y propietarios para llevar a cabo la organización, gestión o explotación de las actividades de juego reguladas en este Reglamento en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura, por un plazo de hasta cinco años.
- 2) Por infracciones graves.
- a) Multa de hasta 30.050,61 euros.
 - b) Multa del doble al cuádruple de la ganancia irregularmente obtenida.
 - c) Suspensión de hasta dos años en los casos previstos en las letras c), d) y e) del inciso anterior.
3. Por infracciones leves:
- a) Multa de hasta 6.010,12 euros.
 - b) Multa del tanto al triple de la ganancia ilícitamente obtenida.

Artículo 81. Sanciones accesorias.

Son sanciones accesorias las siguientes:

- a) En todos los casos, el comiso de la ganancia ilícitamente obtenida, de los elementos del juego utilizados irregularmente y la prohibición de entrada en locales donde su actividad principal sea el juego, por un plazo de hasta cinco años.
- b) En el caso de falta muy grave se podrá acordar la clausura del local de juego por un plazo de hasta cinco años.

Artículo 82. Órganos sancionadores.

Son órganos competentes para la imposición de sanciones los referidos en el artículo 37 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Artículo 83. Procedimiento.

Los expedientes sancionadores se tramitarán y las sanciones se impondrán de conformidad con lo dispuesto en el Decreto 9/1994, de 8 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento sobre



Procedimientos Sancionadores seguidos por la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como por lo dispuesto en la Ley 1/2002, de 28 de febrero, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura, y la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 84. Medidas cautelares.

1. El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar, como medida cautelar, el precinto y depósito del material y elementos de juego, así como de las máquinas recreativas, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del expediente sancionador.
2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación del expediente deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de la sala de juego que no goce de las autorizaciones requeridas, así como a la inmovilización de los materiales de todo tipo usados para la práctica del juego.
3. Asimismo se podrá acordar como medida provisional el precinto y depósito de:
 - a) Las máquinas de tipo "B" o "C" instaladas en locales distintos de los autorizados.
 - b) Las máquinas de tipo "B" o "C" que excedan en número al autorizado según los locales.
 - c) Las máquinas de tipo "A" que carezcan de guía de circulación.
 - d) Las máquinas de tipo "B" o "C" que carezcan del Documento Único del trimestre en curso debidamente abonado.
4. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por las infracciones antes descritas, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refieren los párrafos anteriores. En estos casos el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en el acuerdo de incoación, confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiese incoado.
5. Además de lo dispuesto anteriormente, la Administración podrá decomisar las máquinas en los casos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, así como en el supuesto de máquinas ilegales y destruirlas, en su caso, cuanto sean firmes las correspondientes resoluciones sancionadoras.

Artículo 85. Documentación de actuaciones inspectoras.

1. El resultado de las inspecciones se documentará mediante actas que serán extendidas por triplicado por los agentes de la autoridad. Se levantarán en presencia del titular o encargado del local, del responsable de los hechos, en su caso, o del titular de la máquina si se hallase presente, quienes firmarán las mismas, haciendo constar las observaciones pertinentes que deseen, y si se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará. Siempre que sea posible, las actas serán firmadas por testigos.
2. Las actas podrán ser:



- a) Actas de comprobado y conforme que se extenderán cuando no se observe por los inspectores anomalía alguna, a petición de quien concurra a la inspección, a quien se entregará copia.
- b) Actas de infracción, que se extenderán por toda infracción a la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura o a este Reglamento. Reflejarán con la máxima exactitud los hechos y datos tendentes a acreditar la existencia de la infracción.
- c) Actas de precinto, comiso o clausura, que se levantarán al tiempo de proceder al precinto o decomiso de máquinas o clausura de locales para los que se ordene expresa o individualmente por la autoridad encargada de resolver el expediente, bien en concepto de sanción firme o como medida cautelar y en virtud de providencia del mismo como consecuencia de un acta de infracción y según lo dispuesto en el artículo anterior.

En dichas actas, de las cuales se entregará copia al titular o encargado del local, se apercibirá al mismo respecto de su condición de depositario de la máquina.

- d) Actas de desprecinto o reapertura, que se redactarán una vez cumplida la sanción o levantada la medida cautelar de precinto o clausura.
- e) Actas de destrucción, que se levantarán para hacer constar la destrucción de material clandestino decomisado cuando así se ordene por la autoridad encargada de resolver el expediente, una vez concluido.

CAPÍTULO III PRESCRIPCIÓN

Artículo 86. Prescripción de infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.
2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.
3. La prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de tres meses por causa no imputable al presunto responsable.

Artículo 87. Prescripción de sanciones.

1. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.
2. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se impone la sanción.
3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviera paralizado más de tres meses por causa no imputable al infractor.